

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav Dálého východu

Bakalářská práce

Lucie Bišková

Korejský herní průmysl se zaměřením na online hry od roku 2000 do současnosti

Korean game industry with a focus on online games from 2000 to the present

Praha 2015

Vedoucí práce: Mgr. Blanka Ferklová, Ph.D.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 25. května 2015

.....
Jméno a příjmení

Poděkování

Děkuji Mgr. Blance Ferklové, Ph.D. za odborné vedení práce, ochotu a rady při zpracování mé práce, a to i přes svůj vytížený program.

Mé poděkování patří také kamarádce Bc. Tereze Jeništové, která mi poskytla cenné rady v oblasti úpravy celé práce.

Abstrakt

Hlavním předmětem bakalářské práce je analýza korejského herního průmyslu se zaměřením na online hry a nastínění možných cest, kterými se může v budoucnu ubírat.

Pro lepší orientaci v dané oblasti jsou v první části práce vysvětleny základní pojmy a všeobecné typy onlinových her, na které je navázáno prezentování historie korejského herního průmyslu a zmínka již o jednotlivých hrách a jejich přínosu pro herní průmysl.

Druhá část práce se soustředí na porovnání herního průmyslu mezi západními a asijskými hrami a ukazuje Koreu jako průkopníka eSportových šampionátů.

Klíčová slova

MMO, online hry, NCsoft, Nexon, eSport, mytologie her, World of Warcraft, korejské hry, adaptace her

Abstract

The aim of this thesis is to analyze Korean gaming industry with a focus on online games and to outline future possible path where the industry may go.

For better orientation in the field I explain major terms and global gaming situation. I continue with a history of Korean gaming, major games themselves and the role they played on the bigger scene.

The other part is focused on localization of Korean games in regions of North America and Europe and also shows South Korea as a pioneer in the field of global eSports.

Keywords

MMO, online games, NCsoft, Nexon, eSports, mythology of games, World of Warcraft, korean games, adaptation

Obsah

Úvod.....	8
1. Onlinový herní průmysl ve světě	10
1.1. Typy her pro více hráčů	11
1.1.1. Multiplayer	11
1.1.2. Typ MOBA.....	11
1.1.3. Typ MMOG.....	13
1.2. Business model.....	18
1.2.1. Pay to play (P2P)	18
1.2.2. Free to play (F2P).....	18
1.2.3. Buy to play (B2P).....	19
2. Vývoj korejského herního průmyslu se zaměřením na online hry	20
2.1. „Big N3“ společnosti a hry	26
2.1.1. NCSoft	26
2.1.2. Nexon.....	32
2.1.3. NHN Entertainment	35
2.1.4. Další významné hry	37
3. Herní pozadí, mytologie a její zobrazení	40
2.1. Mytologické bytosti jako předmět úkolů	42
2.3. Sociální dopady.....	48
2.3.1. Korejská společnost	48
2.3.2. Kauza „Shutdown law“	49
2.4. Pojem PCbang.....	50
2.4.1. Jak PCbang funguje?.....	51
2.4.2. Úmrtí v PCbangu	51
3. Komparace typických západních a východních rysů her a lokalizace	52
3.1. Cenzura	54

4. Fenomén Starcraft a eSport.....	57
4.1. Starcraft.....	57
4.2. eSport ve světě	57
4.3. eSport v Koreji	58
4.4. Profesionální hráč jako zaměstnání.....	60
Závěr	62
Zdroje	64
Přílohy.....	68
Slovníček použitých termínů	68

Úvod

Pro svou bakalářskou práci jsem si vybrala téma korejských onlinových her, které na naší fakultě ještě nebylo zpracováno. Důvodem toho může být rozšířený negativní náhled na počítačové hry, protože je tato oblast, i přes svou jistou oblíbenost, stále považována za podřadnou zábavu. Tomu přispívá fakt, že v názvu činnosti figuruje slovo „hra“, která evokuje cosi pro děti nebo nevyspělé jedince. Přesto se však jedná o velmi aktuální téma, které dokazuje, že Jižní Korea je na poli informačních technologií velmi vyspělá a její hry se dokážou vyrovnat světovým. Zejména v posledních letech vydává ročně rozsáhlé množství onlinových her, a to od velkých AAA titulů až po jednodušší méně náročné. Co se týče her přes internet, dominuje zejména typ MMO (massively multiplayer online) her, jehož rozsáhlý virtuální svět dokáže naráz pojmout miliony hráčů. To je tedy zejména případ nejhranějšího MMO na světě – *World of Warcraft*. Jižní Korea se tak snaží vyvíjet zajímavé a inovativní tituly, které by byly schopné pokořit tuto pomyslnou první příčku. Zatím tedy neúspěšně.

Protože se jedná o pro mnoho lidí naprosto neznámé téma, začnu práci nejprve nastíněním situace světového herního průmyslu a jednotlivých typů her hraných přes internet. Dále už se zaměřím přímo na korejskou scénu a jednotlivé onlinové hry, na kterých ukáži inspiraci ve světové mytologii, jako snaze přijít s něčím novým a přiblížit se i západním hráčům. S tím je spojený také převod korejských her na půdu západního regionu, který představuje Severní Amerika a Evropa, tzv. lokalizace. Lokalizace nepředstavuje jen překlad veškerého textu ve hře a nadabování, nýbrž je třeba v některých případech upravit herní systémy či pozadí. Nelze také opomenout e-sport, k jehož vzniku a rozšíření přispěla Jižní Korea velkým dílem a lze tušit, že bez ní by neexistoval v míře populárních šampionátů, které mají dnes své vlastní přenosy.

Cílem bakalářské práce je zmapovat a analyzovat korejský herní průmysl zaměřený na online hry, který v Jižní Koreji dominuje, a nastínit budoucí cestu, kterou se může ubírat. Jedním z mých cílů je také rozšířit určité povědomí o této oblasti zájmu, na kterou nezainteresovaní lidé pohlíží značně negativně. Herní průmysl, ať již korejský nebo světový, vydává každý rok výrazné množství her a stejně jako jiná technologická odvětví se dále vyvíjí kupředu. Je tedy třeba oprostit se od předsudků a vnímat tuto oblast zájmu jako další možnost zábavy pro dlouhé chvíle.

Hlavním zdrojem práce jsou právě hry samotné, které jsem osobně během svých 9 let hráče online her měla možnost vyzkoušet. Z důvodu korejské herní politiky, kdy nelze vytvořit herní účet bez čísla korejského občanského průkazu, jsem vycházela ze západních verzí zmíněných her. Kromě několika korejských a anglických zdrojů jsem ve velké většině odkázána na internetové zdroje, kdy se budu snažit použít ty, které jsou nejvíce oficiální a spolehlivé. Protože však nelze najít zdroje pro porovnání či vytyčení důležitých prvků jednotlivých her, či dokonce mytického pozadí, budu pracovat tedy se svými zkušenostmi s danými hrami.

1. Onlinový herní průmysl ve světě

S vývojem informatiky a vysokorychlostního internetu se společně s hrami pro jednoho hráče začaly vyvíjet také herní módy¹ pro více hráčů a přímo onlinové hry, které jinak než přes internet, hrát nelze. Důvod velkého úspěchu, který sklízají, je, že jsou tak obsáhlé, že se do nich dá ponořit na dlouhou dobu, aniž by hráč pociťoval nudu. Tomu přispívá také velmi silný sociální prvek², neboť jsou hráči mezi sebou stále v kontaktu, a to nezávisle na svém místě pobytu a i přesto si mohou ponechat svou identitu naprosto skrytou. To znamená, že každý hráč funguje v daném světě pod vlastnoručně zvolenou přezdívkou³, která mu umožňuje skrýt svoji identitu a poodhalit ze svého života ostatním jen co uzná za vhodné.

V onlinových hrách existuje virtuální svět, který je vývojáři naprogramován tak, aby připomínal svět skutečný, a ve své dynamické podobě je také udržován. I v době, kdy hráč zrovna nehraje, se dějí různé speciální události⁴, virtuální čas plyne atp. I ve hrách, které jsou určeny zejména soutěži, fungují třeba denní úkoly, které jsou skutečně dostupné po jeden den, a další den následuje nějaký jiný. Tato strategie je navržena tak, že je hráč motivován přihlásit se do hry každý den, byť jen na chvíli.

Vedle sociálního aspektu je také důležitý princip úkolů a odměn. Odměny bývají v podobě jak herních peněz a zkušeností, tak také ve vylepšené zbraní či různých kosmetických maličkostech. Platí pravidlo, že čím náročnější úkol je⁵, tím lepší odměnu hráč získá. Dalším typem úkolů jsou kampaně, což jsou propojené úkoly⁶, které na sebe navazují. Hráč dostane odměnu až po splnění všeho, co kampaň zahrnuje.

¹ Varianty původní hry, které základní hru rozšiřují o nové možnosti.

² Mnoho mých známých se vyjádřilo, že je to spíše sociální aspekt, než hra samotná, který je drží v hraní. Hrají to totiž jejich kamarádi, rodina či partner,... Často se tak do hry přihlašují, aby se svou postavou pouze „seděli“ a chatovali si se známými.

³ Jméno, které hráč zvolil pro svou postavu, případně neměnné jméno u přednastavených postav v typu MOBA her.

⁴ Např. ve středu každý týden ve 14:00 začíná boj s drakem, čehož se může zúčastnit každý, kdo je zrovna přítomen v onom virtuálním světě.

⁵ Existují také úkoly, které sám hráč nezvládne a musí požádat o pomoc ostatní, což opět podporuje sociální aspekt hry.

⁶ Tzv. chained quests

1.1. Typy her pro více hráčů

Je třeba představit hlavní typy her, které lze hrát přes internet. Mezi dva největší žánry patří MMO a MOBA hry. Pro oba typy platí výše zmíněné. Vždy jde ve hře komunikovat a společně hrát s jinými (často úplně cizími) hráči, aktivní události se mění každý den a v obou případech lze určitým způsobem soutěžit. Hráč potom získá dobrý pocit z odměn, výhry nebo něčeho dokonaného. Po celou dobu samozřejmě hraje za svou postavu, se kterou se v průběhu hraní může ztotožnit. Onlinové hry lze v některých případech považovat za útěk z reálného světa do světa virtuálního.⁷

1.1.1. Multiplayer

Multiplayer není samotnou internetovou hrou, nýbrž módem běžné hry⁸. Kromě základní možnosti hrát danou hru sám, existuje právě multiplayer, který rozšiřuje hru o speciální kampaň nebo mapu. Neobsahuje žádný příběh, bývá spíše zaměřen na soutěž mezi hráči, čímž může lehce připomínat typ hry MOBA. Je třeba však multiplayer zmínit, jakožto další možnost jak hrát přes internet s hráči z celého světa. Samozřejmě existují celosvětové žebříčky nejlepších hráčů, které se mohou dále dělit dle disciplín. Klasickým případem populárního multiplayeru je hra *Call of Duty*⁹, u které se tato složka stala mnohem populárnější než příběhová linka pro jednoho hráče. Jedná se o střílečnou hru z pohledu první osoby¹⁰, kdy multiplayer bývá zásadně v podobě mapy, na které hráči hrají v týmech proti sobě. Cílem hry bývá ubránit pozici, vlajku anebo jednoduchý boj o to, který tým zabije v časovém úseku nejvíce nepřátelských hráčů.

1.1.2. Typ MOBA

V poslední době se stal velmi populárním také žánr MOBA, zkratka pro multiplayer online battle arena. Jak již název naznačuje, jedná se o hru, která je hlavně zaměřená na soutěž, a to výhradně mezi hráči¹¹. Hráči se připojí do skupiny 5 lidí na mapu, kde je cílem zničit základnu druhé skupiny. Během hry se načítají body za zabití protihráče, zničení jejich

⁷ Holt, Nicholas A.; Kleiber Douglas: *The Sirens' Song of Multiplayer Online Games. Children, Youth and Environments*, str. 223-244

⁸ Tzv. singleplayer, hra pro jednoho hráče.

⁹ Zde uveden základní název, protože série obsahuje celkem 12 titulů.

¹⁰ Tzv. žánr FPS (first person shooter)

¹¹ Proti počítači se dají hrát jen cvičné zápasy, ve kterých se hráč hru učí.

budov atp. Na rozdíl od typu her MMO¹², zde není možnost upravit si a zlepšovat jednu postavu. Hráč si musí vybrat z přednastavených postav, jež má každá jiné schopnosti, vzhled a roli ve hře. Postavu může libovolně měnit klidně každý zápas, podle toho jakou roli chce ve hře zaujmout. Některé postavy jsou výhradně na boj, jiné fungují jako podpora pro své spoluhráče. I přes pár RPG prvků, jako sbírání věcí, které vylepšují danou postavu, zde nenajdeme nic dalšího. Hra je tedy výhradně soutěží mezi týmy hráčů¹³, což přirozeně vedlo ke vzniku šampionátů a různých turnajů.¹⁴

Mezi základní a nejrozšířenější MOBA hry patří *DOTA 2* a *League of Legends*, které mají dokonce i světové šampionáty. Obě hry pochází z amerických vývojářských společností. Přestože jsou tyto dvě hry ze základu stejné, rozdělili se jejich fanoušci do dvou táborů. Nejmarkantnějším rozdílem je zejména vizuální stránka, kdy lze na hře *DOTA 2* vidět inspiraci v klasických fantasy postavách, naproti tomu *League of Legends* je více kreslené, barevné, s prvky moderního asijského grafického stylu.

Je tak třeba zmínit, že jedním z autorů, kteří se podílí na výtvarném vzhledu postav *League of Legends* je Paul Kwon¹⁵ - korejský umělec, který pracuje pro Riot Games¹⁶. Mezi jím vytvořené koncepty postav patří zejména mezi mužskou hráčskou populací oblíbené ženské hrdinky Ahri, Jinx, Zyra atp.¹⁷

¹² Zejména MMORPG. RPG (role-playing game), jako samostatný žánr běžných her znamená, že si hráč vytvoří postavu podle svého, pojmenuje si ji a získává s ní zkušenosti, výbavu a jiné předměty.

¹³ Týmy mohou být jak předem vytvořené s přáteli, tak se také lze náhodně připojit k neznámým hráčům. Pro lepší domluvu, co se týče herní strategie, dává většina hráčů přednost hraní se známými lidmi.

¹⁴ Více v kapitole Fenomén Starcraft a eSport.

¹⁵ Známý také jako Zeronis.

¹⁶ Společnost, která stojí za vznikem League of Legends.

¹⁷ Kim, Čongwŏn: *The Game Graphics: Concept & Illust 1*, str. 372-388



Obr. 1: Koncept postavy Shyvana ze hry League of Legends; autorem je Paul Kwon¹⁸

K těmto dvěma hlavním hrám se každý rok přidává více a více MOBA her od neznámých společností, které se snaží získat si stejnou slávu. Mezi nejnadějnější patří nová hra *Heroes of the Storm*, od autorů *Starcraft* a *World of Warcraft*, tedy Activision Blizzard. Tato hra je momentálně stále ve vývoji, probíhá uzavřený beta test¹⁹, kam se dostane jen pár vybraných²⁰ hráčů. Již jen to, že se jedná o hru od Activision Blizzard dokáže způsobit takové nadšení, že jsou hráči ochotni zaplatit nemalou sumu, jen aby se do hry dostali. Protože je konkurence silná a má již stálou herní komunitu, snaží se *Heroes of the Storm* zaujmout novátorskými prvky v této oblasti. Tím jsou například speciální úkoly na mapách (nejen tedy zničit základu nepřítele), na druhou stranu však stojí značně omezené schopnosti postav a absence jakýchkoliv věcí, které by hrdinu vylepšily. Je nutné připomenout, že se ještě nejedná o plnou verzi hry, takže se dá počítat s tím, že Activision Blizzard v budoucnu do hry přidá další mapy a hrdiny. Pokud však bude schopný vyrovnat se již zajetým MOBA hrám, zůstává otázkou.

1.1.3. Typ MMOG

Předním typem onlinových her je tzv. MMOG, neboli massively multiplayer online game. Hlavním znakem těchto her je rozsáhlý virtuální svět, kde spolu hrají tisíce hráčů. Předkem tohoto druhu her jsou MUD (multi-user dungeon), které se objevily již koncem 70.

¹⁸ <http://zeronis.deviantart.com/art/Ice-Drake-Shyvana-RiotZeronis-375548622>

¹⁹ Hra se před vydáním stane dostupnou pro vybrané hráče, kterým je zaslán herní klíč. Ti mají možnost hru hrát jako první, ale zejména mají za úkol ji testovat a vyhledávat chyby. U onlinových her se jedná o běžný postup testování, protože hra je velmi obsáhlá a pár zaměstnanců na vyhledání chyb nestačí.

²⁰ Klíče do testu se rozesílají víceméně náhodně, ovšem upřednostňují se stálí zákazníci, tedy velkou šanci mají plátcí měsíčních poplatků do hry World of Warcraft.

let.²¹ Rychlý pokrok v oblasti informačních technologií a vysokorychlostního internetu však umožnil vývoj her s rozsáhlými virtuálními světy, které dnes známe pod zkratkou MMOG. Zde však žánrové zařazování nekončí, naopak lze za zkratkou pokračovat více specifickým označením. Používají se klasické zkratkové názvy her pro jednoho hráče, a to například FPS či nejrozšířenější RPG. Je to právě žánr MMORPG, který na dnešním trhu onlinových her převažuje.

1.1.3.1. MMORPG

Ať se jedná o prostředí fantasy středověku nebo sci-fi budoucnosti, základním prvkem je rozsáhlý virtuální svět, který má svůj příběh. Do tohoto světa si hráč vytvoří postavu, kterou si může fyzicky upravit podle libosti. Některé hry kladou větší důraz na vzhled postav (to je případ zejména asijských her), je tedy možné upravit si je od velikosti až po detaily jako tvar obočí. Dále je třeba vybrat své postavě rasu²² a přidělit jí povolání. Pokud se jedná o středověké prostředí, opakují se stereotypy povolání, ze kterých je možno si vybrat, a to válečníka, mága, zloděje a lovce. Poslední dobou se často vyskytují také ještě neokoukaná povolání jako například technik²³, bard²⁴ či berserkr²⁵. Ve sci-fi zaměřených hrách jsou obvykle technická povolání, která používají moderní střelné zbraně, ale mohou se také objevit klasičtí válečníci²⁶, pro které se jen poupraví příběh, aby zapadali do období sci-fi. Na začátku hry, tedy v okamžiku, kdy si hráč vytvoří a pojmenuje svou postavu, se vydává se na cestu úkolů a různých kampaní, kde je většinou cílem zabít nestvůry²⁷ či získat určité předměty. Tímto způsobem hrdina získává zkušenosti, které mu postupně přidávají úroveň (tzv. level), na základě které se mu otevírají další možnosti, lokace, které může procházet, či herní systémy, jako například PvP a PvE. Zde je třeba proti sobě postavit PvP (player vs. player), což představují duely²⁸ a bitvy²⁹ výhradně mezi hráči a PvE (player vs. environment), které je prakticky všechno ostatní. Do PvE zapadá získávání zkušeností z úkolů, kdy hráč bojuje

²¹ Castronova, Edward: *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*.str. 55

²² Základními rasami, ze kterých lze vybírat, bývají Lidé, Elfové a Trpaslíci.

²³ Toto povolání má často zastaralou střelnou zbraň, aby vizuálně zapadala do prostředí a schopnost sestavovat roboty, malé útočné věže a podobná technická zařízení.

²⁴ Původně lidový umělec, který tvoří písně na různé známé postavy nebo historické příběhy.

²⁵ Více v kapitole Herní pozadí, mytologie a její zobrazení; povolání berserkra funguje podobně jako válečník, liší se však schopnostmi a zbraní, kterou používají (nemají štít, nýbrž velkou obouruční zbraň).

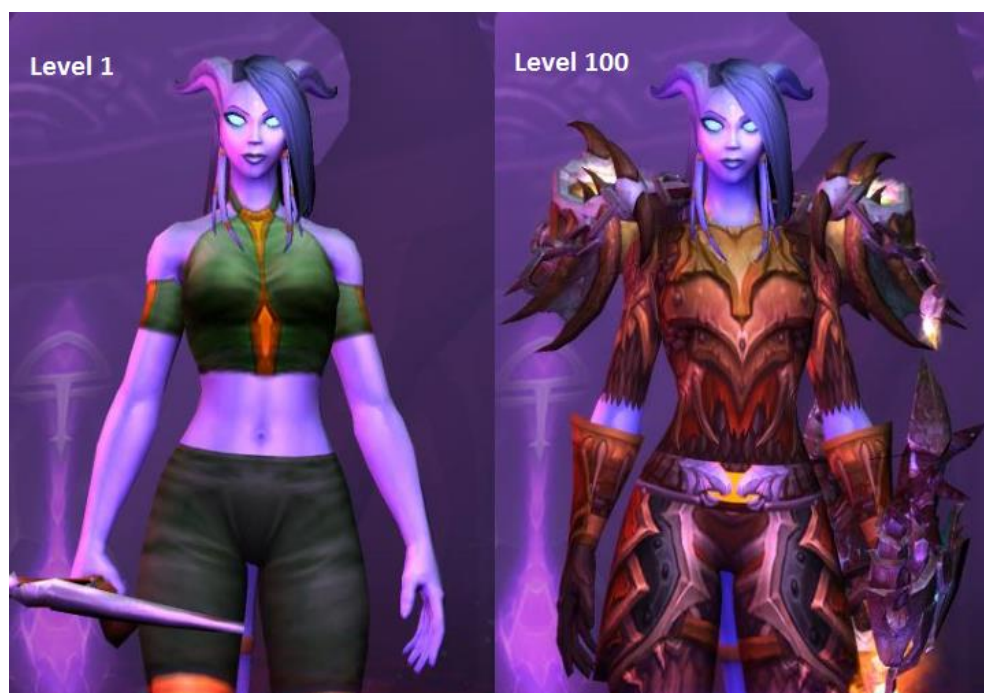
²⁶ Tato povolání bývají vyzbrojená futuristickou verzí brnění a používají středověké zbraně, které mají moderní design.

²⁷ Více v kapitole Herní pozadí, mytologie a její zobrazení.

²⁸ Duel je 1vs.1 boj, který skončí, když jednomu z hráčů klesne život velmi nízko. Jedná se spíše o testování svých schopností a přátelské bojování.

²⁹ Bitvy bývají velmi podobné typům map MOBA her.

s naprogramovanými monstry, chodí dungeony³⁰, vyrábí předměty apod. Získáváním zkušeností postava také získává talentové body, které si hráči podle svého zaměření rozdělí do schopností, útoků a kouzel. Protože se jedná o RPG hru, je velmi klíčovým prvkem také sbírání výbavy. Nejenže mění vzhled oblečení postavy, má také atributy, které dělají postavu silnější nebo odolnější. Všeobecně platí pravidlo, že čím vyšší úroveň postava má, tím má okázalejší a propracovanější výbavu. Výbava se dělí na plátovou zbroj, kožené lehčí vybavení a magické róby, které mají nejnižší obranné vlastnosti. Každé povolání má vyhrazený svůj druh zbroje, takže není možné, aby mág používal brnění nebo koženou zbroj.



Obr. 2: Vlastní obrázek postav ze hry *World of Warcraft* pro porovnání výbavy na nejnižší a nejvyšší úrovni

U MMORPG lze říci, že skutečná hra začíná až v okamžiku, kdy hrdina dosáhne nejvyšší úrovně. Tou dobou má odemknuté veškeré schopnosti, herní systémy a hráč se začíná snažit získat si určité postavení mezi ostatními hráči. K tomu jsou také dělané různé žebříčky, které se často týkají zejména PvP prvku hry.

Je třeba také zmínit silnou sociální stránku MMO her. Kromě několika dostupných chatů³¹, existuje také možnost spojit se s dalšími hráči a vytvořit klan (neboli guildu). Členové klanu mají vlastní společný chat, mohou si pomáhat při misích, chodit společně dungeony atp.

³⁰ Dungeon je speciální mapa, kde skupina 3-5 hráčů zabíjí monstra, ze kterých získávají lepší věci než obvykle. Završením dungeonu potom bývá „boss“, který je mnohem těžší na zabítí a lze z něj získat konkurenceschopnější vybavení.

³¹ Ve hře existuje několik chatovacích kanálů, např. obchodovací, chat v dané lokaci, „světový“ chat anebo také soukromý chat s dalším hráčem.

Některé hry³² dovolují tvořit spojení mezi klany, které potom spolupracují či politicky ovládají určité území. Dalším důležitým prvkem v MMORPG je hráči ovládaná ekonomika hry. Jako v každé hře³³ existuje herní měna, za kterou hráči nakupují a prodávají vyrobené předměty, lektvary nebo materiály. K prodeji se může využívat buď právě chat, anebo, to je častější, aukce, ze které lze pohodlně prodávat i kupovat předměty od jiných hráčů, aniž by s nimi bylo nutné přijít do kontaktu. Výhodou tohoto systému je, že hráč obdrží zakoupené věci nebo peníze z prodeje okamžitě skrze herní poštu. Herní pošta je spjatá nejen se systémem aukce, ale také umožňuje hráčům si vzájemně posílat věci nebo peníze. Například v korejské hře *ArcheAge* funguje systém placení daní z území, které si hráč přivlastní. Daně se platí právě přes herní poštu.³⁴

Nelze popsat internetové hry, aniž by nedošlo k představení nejhranější hry v této oblasti, a to hře *World of Warcraft*, která má okolo 7 milionů aktivních hráčů.

- **World of Warcraft**

Tato hra byla vydána společností Activision Blizzard v listopadu 2004 a od doby svého vzniku má na kontě již 5 velkých datadisků³⁵ a nespočetné množství patchů³⁶, které přináší mnoho nového. Je třeba zmínit, že tato hra funguje na bázi pay to play³⁷, kdy je třeba zaplatit nejen za DVD se hrou, ale také platit měsíční poplatky³⁸. Počet platících hráčů se přirozeně mění s vydáním datadisků a dalšího obsahu. Z vlastní zkušenosti mohu potvrdit velký odliv hráčů okolo vydání v pořadí 3. datadisku roku 2010. Jednalo se zejména o hráče z Číny, na což Blizzard odpověděl dalším datadiskem, kam zakomponoval velkou část asijské mytologie, symbolů a vůbec asijského prostředí³⁹. Nutno dodat, že tento pokus moc nezabral a ještě v létě se *World of Warcraft* potýkal s nejnižším počtem aktivních hráčů za své dlouhé působení, a to 6.8 milionů. Vydavatel i přes to na podzim roku 2014 vydal další datadisk, který byl o poznání lepší a donutil mnoho hráčů k návratu. Nejnovější statistiky však uvádějí, že zájem o nový obsah opadl a počet aktivních hráčů se vrátil

³² Například korejské hry *ArcheAge*, *TERA*...

³³ Ať se jedná o hru pro jednoho nebo pro více hráčů, vždy existuje herní měna, za kterou lze ve hře kupovat výbavu nebo lektvary.

³⁴ Schrader, P. G.; McCreery, Michael: *The acquisition of skill and expertise in massively multiplayer online games*

³⁵ Expanze, která rozšiřuje základní hru o nové věci.

³⁶ Menší rozšíření obsahu hry a zároveň oprava chyb systému.

³⁷ Více v kapitole Business model.

³⁸ Podle kurzu se pohybují okolo 350 Kč za měsíc.

³⁹ Hratelná rasa pand byla jen jedním z lehce přemrštěných snah zaujmout asijské hráče.

na 7 milionů.⁴⁰ Dlouhých 10 let se drží na špičce MMORPG her, a to i přes svoji značně zastaralou grafickou podobu⁴¹, která se nemůže rovnat vizuálně působivým a na první pohled dokonalým asijským hrám. Co tato hra má, co ostatní nemají? Proč všechny nové pay to play⁴² hry ztroskotají na nedostatku hráčů i přes to, že mají stejné herní systémy, ba často i různé inovátorské prvky a o poznání propracovanější grafickou podobu?

Jedním z důvodů úspěchu této hry může být fakt, že se nejedná již jen o hru, ale o celý fiktivní svět. Podobně jako knižní svět *Warhammer*, tak také svět *Warcraft* má své vlastní série knih, fanoušci píší povídky z tohoto světa, prodává se mnoho různých reklamních předmětů, jako jsou figurky, podložky pod myš atp. Žádné jiné MMORPG nemá takto silnou základnu a zájem svých fanoušků.⁴³

Dalším pozitivním aspektem je postoj Blizzardu vůči hráčům. Nelze mu odepřít, že se o svůj virtuální svět perfektně stará, naslouchá hráčům a ihned řeší problémy, když se objeví nějaká chyba, která může někoho zvýhodňovat. O vydavatelských společnostech jiných MMORPG se toto úplně říci nedá. Při problému se na technickou podporu často čeká velmi dlouho, všeobecně známá chyba ve hře, kterou zneužívá polovina hráčské komunity, bývá přehlížena atp. Co těmto společnostem bývá vytýkáno, je také jejich přístup k hernímu obchodu⁴⁴, kde lze za reálné peníze koupit předměty do hry. Některé předměty však hráče značně znevýhodňují oproti ostatním a dělají hru velmi nevyrovanou⁴⁵. Oproti tomu Activision Blizzard zavedl herní obchod relativně nedávno a prodává zásadně vizuální úpravy výzbroje, koně⁴⁶ nebo herní mazlíčky⁴⁷. Tyto doplňky nemají na harmonii hry žádný negativní dopad, což se však nedá říci o marketingových strategiích jiných společností.

⁴⁰ <http://www.zing.cz/novinky/26834/world-of-warcraft-prisel-o-3-miliony-predplatitelu>

⁴¹ I přesto, že poslední vydaný patch zmodernizoval podobu jednotlivých ras.

⁴² Schválně zmiňuji jen pay to play. Hry, které se neplatí (free to play), bývají levněji provedené a nelze je tedy porovnávat.

⁴³ Glas, René: *Battlefields of Negotiation: Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*

⁴⁴ Více v kapitole Business model.

⁴⁵ V herní komunitě se tomu říká „pay to win“.

⁴⁶ Nejedná se vždy o koně, postava může jezdit i na různých jiných zvířatech (beran, tygr, slon...).

⁴⁷ Tento mazlíček nemá na hru žádný vliv, pouze běhá za postavou a konkrétně ve *World of Warcraft* může bojovat s jinými mazlíčky.

1.2. Business model

Jedná se o platební politiku onlinových her. Celkem existují tři modely, na jejichž bázi tyto hry fungují.

1.2.1. Pay to play (P2P)

Pay to play model je původním způsobem jakým fungovalo placení MMO. Hru nestačí jen zakoupit, ale je třeba dále platit měsíční poplatky, jinak hráč nemá možnost hru hrát. U tohoto modelu je však rozdíl mezi západní verzí a východní. V regionu Ameriky a Evropy se zaplatí poplatek na 1 měsíc a hráč může hrát neomezeně v rámci zaplacené doby. V Koreji se však platí poplatek za čas strávený přímo ve hře. Obojí má své výhody, navíc hry, které fungují na bázi P2P jsou zpravidla detailně zpracované nákladné tituly. Tento model však poslední dobou ustupuje a vydavatelé dávají přednost způsobu free to play.

1.2.2. Free to play (F2P)

Free to play model znamená hru zdarma. F2P hry tvoří velkou většinu her vyráběných v Koreji. Hráči nemusí hru kupovat, ani za ní měsíčně platit vysoké poplatky. Nese to s sebou však značná omezení. U některých her jsou minimální, u některých velmi výrazné. Mezi taková omezení patří například nemožnost používat aukční síň, která slouží k obchodu mezi hráči a je tak důležitým zdrojem herních peněz pro hráče, dále omezený sběr materiálů (květín, dřeva apod.) nutných k výrobě vybavení atp. Pravděpodobně nejvíce takto omezenou hrou je korejská hra *ArcheAge*. V jejím případě hráči, kteří hrají zadarmo, nemají možnost využívat půdu a tvořit farmy, které jsou klíčové k získávání materiálů. Pro hráče, kteří jsou ochotni za hru platit, potom existuje systém prémiových účtů. Takové účty mají nejen přístup ke všemu, co hra nabízí, ale ještě mají navíc zrychlené získávání zkušeností, zvýšené body života atp. U *ArcheAge* například také zvýšenou obnovu bodů práce⁴⁸.

U F2P her bývají také často dostupné tzv. mikrotransakce.^{49,50} To znamená herní obchod, kde si za peníze lze koupit kostýmy pro svou postavu, speciálního koně, vybavení

⁴⁸ Více v kapitole „Big N3“ společnosti a hry.

⁴⁹ Čin, Daljōng: *Korea's Online Gaming Empire*, str. 157-158

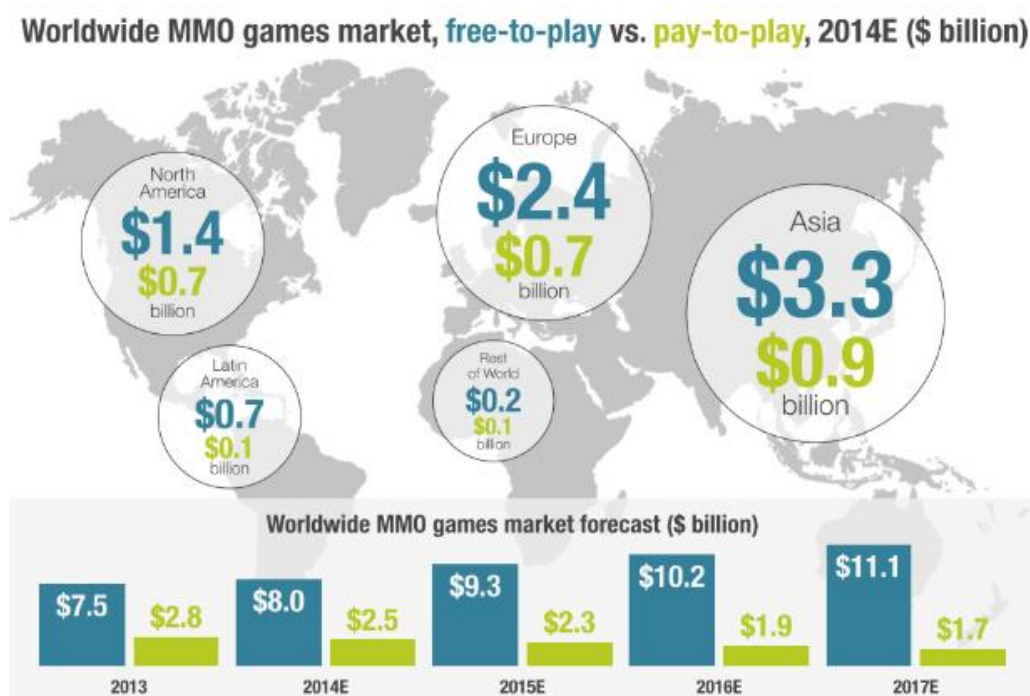
⁵⁰ Castronova, Edward: *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, str. 129-131

pro dům⁵¹ a třeba i svitek na zrychlené získávání zkušeností atp. Podobně funguje F2P i u MOBA her. V herním obchodě se prodávají zejména kostýmy a nové hratelné postavy.

1.2.3. Buy to play (B2P)

Buy to play model se vyskytuje velmi ojediněle. Funguje tak, že stačí hru jen zakoupit a hráč může hrát neomezeně. Hry mají třeba také herní obchod, ale ten má často ke skutečným penězům alternativní možnost nákupu i za herní peníze. Příkladem B2P hry je *Guild Wars 2*⁵².

Na webové stránce engadget.com, která se zabývá novinkami ze světa technologií a virtuálního světa vůbec, se objevila na podzim roku 2014 zpráva⁵³, že za rozmachem F2P modelu poslední dobou stojí zejména fakt, že má větší profit, než když hráči platí měsíční poplatky. Hlavním důvodem jsou výše zmíněné mikrotransakce.



Obr. 3: Porovnání výdělku F2P a P2P her od roku 2013 a předpověď na následující roky⁵⁴

⁵¹ Pokud to hra umožňuje. Některé hry nenabízejí možnost vlastnit pozemek ve hře (např. *TERA*, *Aion*...).

⁵² Korejská hra vydaná společností ArenaNet.

⁵³ <http://www.engadget.com/2014/10/23/league-of-legends-tops-mmo-revenue-list-hearthstone-no-10/>

⁵⁴ <http://www.engadget.com/2014/10/23/league-of-legends-tops-mmo-revenue-list-hearthstone-no-10/>

2. Vývoj korejského herního průmyslu se zaměřením na online hry

Až do roku 2003 korejské onlinové hry fungovaly zejména na bázi tzv. MUD a MUG her, které jsou považovány za předchůdce onlinových her tak, jak je známe dnes. O tento vývoj se zasloužily zejména tři velké společnosti, které byly založeny na konci 90. let, a to NCSoft, Nexon a Hangame, kterým je věnována kapitola „Big N3“ společnosti a hry.

Pro přiblížení celého herního trhu a jeho strmého vzestupu je zapotřebí vysvětlit tyto dva předchůdce.

- **MUD hry**

Neboli Multi User Dungeon, někdy také Multi User Dimension. Jak název napovídá, jedná se o hru, kde existuje virtuální svět, ve kterém hráči mohou fungovat zároveň. Měřítko těchto her však zdaleka nedosahovalo obrovských rozměrů dnešních onlinových světů. Typ MUD her se začal vytvářet již v 70. letech a udržel se až do dnešní doby, kdy se jen začal vyvíjet nový typ, tzv. grafický MUD⁵⁵. Jedná se o hru založenou zejména na textových příkazech, které hráč musí psát, aby postava něco dělala. MUD hry doprovází také 2D grafika, která si často brala svou podobu z komiksů manhwa⁵⁶.

Rozlišuje se několik typů MUD her:

- Aber MUD, ve kterém však nedochází k vývoji postavy
- Diku MUD, dánský typ MUD hry, kde je hlavní náplní jen zabíjení monster
- LP MUD, který přišel s inovací celého systému⁵⁷

⁵⁵ Dnes je populárním názvem MMORPG.

⁵⁶ Korejské tištěné komiksy, které mají podobný styl jako japonská manga.

⁵⁷ No, Sanggju; Ů, Čonghjön: *Hanguk onlain keim sanöbüi paldžönkwa čöngkwa hjanghu kwadže*, str. 21-25

- **MUG**

Neboli Multi User Game, dnes také zjednodušeně multiplayerové hry. Na rozdíl od MUD her se nejedná o virtuální svět, nýbrž scénář či mapu, na které společně hraje několik hráčů. Pod název MUG hry spadají nejen onlinové hry, ale také multiplayerové módy klasických her, které mají hlavní linku singleplayerovou (tedy pro jednoho hráče).

Roku 1996 společnost Nexon vydala hru *Nexus: The Kingdom of the Winds*, která je i přes svojí 2D grafiku považována za první skutečné MMORPG. Tomu také přispívá fakt, že tato hra byla zpoplatněna a pro hraní bylo třeba platit měsíční poplatky. Hra *Nexus* obsahovala již lepší grafiku a zvuk, čímž byla schopná vytvořit odlišnou atmosféru od ostatních MUD her a poskytnout tak hráčům propracovanější zážitek. Lze říci, že pro tehdejší korejský trh nepoznamenaný profitem RPG her, se tato hra stala hnacím motorem a předzvěstí toho, co přicházelo dále.

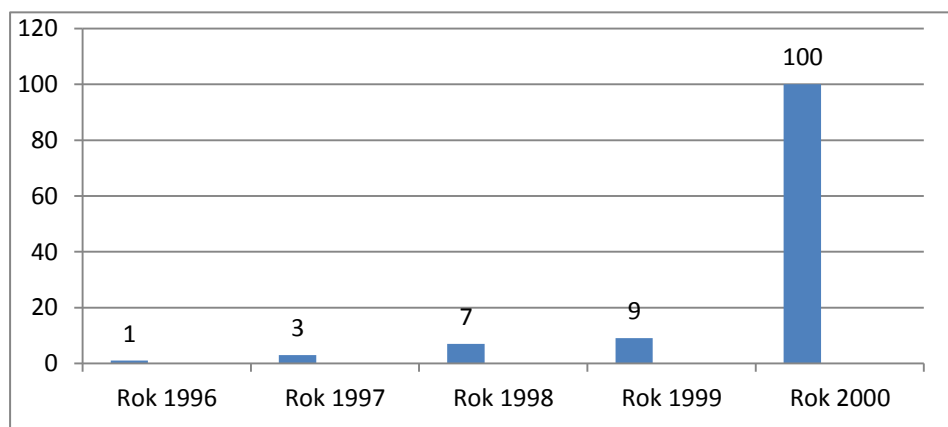
Roku 1998 přišla společnost NCSoft se svojí MUD hrou *Lineage*, která je stále velmi populární. V této hře se již objevily prvky známé z nynějších MMORPG – hráč si vytvoří postavu, které vybere povolání a sbírá zkušenosti až do rovně 50. Na rozdíl od ostatních onlinových her, nemělo *Lineage* konec, stejně jak tomu je dnes u velkých MMO. Hráč mohl stále bojovat s ostatními hráči skrze obléhání a podobné. To však nepřineslo jen pozitivní události. Z důvodu krádeží věcí mezi hráči, úmyslném zabíjení jiného hráče⁵⁸, nelegální obchodování s věcmi atp. vysloužilo hře *Lineage* zařazení 18+. Na základě toho, NCSoft upravil systém hry a vytvořil dvě rozdílné verze. Jednu od 12 let, kde byla odebrána možnost zabíjení hráčů mimo arénu a k tomu určeným místům a druhou, která je od 15 let a lze zabíjet jiné hráče. Zbavil se také systému krádeže věcí při zabití jiného hráče. Tento systém se dnes vůbec nepoužívá právě kvůli možnosti častého zneužívání a omezování hráčů, kteří nehrají tak často a nemohou se tedy vyrovnat elitním hráčům.⁵⁹

Inovace, kterou nastolila hra *Lineage*, navázala na úspěch hry *Nexus* a začal masový vývoj onlinových her. Podle následující tabulky lze vidět strmý vzestup vývoje onlinových her po roce 2000, s čímž také samozřejmě souvisí vývoj informačních a komunikačních technologií. Velkou roli v šíření onlinových her sehrály také korejské herny, tzv. PCbangy⁶⁰.

⁵⁸ Tzv. PK (player killing), kdy hráč schválně zabije spoluhráče mimo arénu anebo PVP uzpůsobeném prostoru. Bývá to často zneužíváno proti hráčům na nižší úrovni (tzv. griefing).

⁵⁹No, Sanggju; Ů, Čonghjŏn: *Hanguk onlain keim sanŏbŭi paldžŏnkwa čŏngkwa hjanghu kwadže*, str. 92-105

⁶⁰ Více v kapitole Pojem PCbang.



Graf 1: Počet vydávaných onlinových her na konci 90. let⁶¹

Třetím pilířem vývoje onlinových her byl herní portál Hangame. Zpočátku neobsahoval žádné převratné nebo nákladné hry, nýbrž převážně karetní deskové hry⁶², které byly dostupné pro každého, a bylo možné je hrát po síti. Hráč přišel na oficiální webovou stránku portálu Hangame, kde si z knihovničky her vybral tu, kterou chce hrát. Většina her buď fungovala v internetovém prohlížeči, anebo bylo nutné stáhnout malý základní program. Takto tento herní portál funguje dodnes. Nabídka her se dělí například na RPG, sportovní, pokerové, deskové hry a další.

Na konci 90. let Hangame přišel se zjištěním, že tyto hry jsou přesně to pravé pro hráče obou pohlaví a různých věkových kategorií. Hráči získali možnost namísto hraní proti počítači, hrát po síti s jinými lidmi, s čímž se pojí zavedení chatování do hry. Na rozdíl od Hangame, který tu změnu celého trhu očekával, herní vývojářské společnosti a vývojáři informačních technologií začali zaostávat.⁶³

Po roce 2000 tak následovala krize, kterou se postupně podařilo zahnat pomocí tří nadcházejících změn:

1) Zpoplatnění

Jedinými hrami, které byly do roku 2000 zpoplatněny měsíčními poplatky, byly *Nexus* a *Lineage*. Po tom, co se zjistilo, že zpoplatnění her opravdu funguje – tedy hráči jsou ochotni

⁶¹ No, Sanggju; Ü, Čonghjön: *Hanguk onlain keim sanöbui paldžönkwa čöngkwa hjanghu kwadže*, str. 102

⁶² Go-stop, Paduk, Tetris atp.

⁶³ No, Sanggju; Ü, Čonghjön: *Hanguk onlain keim sanöbui paldžönkwa čöngkwa hjanghu kwadže*, str. 102-113

platit a zvyšuje se profit, se zpoplatnila většina her a to prostřednictvím PCbangů⁶⁴. Mezi metody, které se používaly, aby přilákaly více a více platících hráčů, bylo například vytvoření postavy do hry podle některé z celebrit⁶⁵. Pokud hráči nevyhovuje zadávání svých platebních údajů do internetového prohlížeče, vznikla také možnost koupě předplacené karty⁶⁶ v kamenném herním obchodě. Ty lze zakoupit stále i dnes, například pro hru *World of Warcraft*. Cena této karty je zafixovaná a nepohybuje se zároveň s kurzem, což může být v některých případech také výhodné.

2) 3D grafika

Od vydání *Lineage* byla snaha vyrábět další a další MMORPG, ovšem velká většina hráčské základny o ně neměla zájem. Důvodem bylo právě velmi oblíbené *Lineage* a *Diablo*⁶⁷. Od roku 2001 se tedy začalo pracovat na 3D grafickém zpracování pro nově vycházející MMORPG, které by hráče dokázalo zaujmout a odpoutat od výše zmíněných her. První onlinovou hrou, ve které se objevila 3D grafika bylo *MU*. Tato hra přinesla neočekávaný výsledek, kdy se během prvního měsíce, co byla hra spuštěna, vývojářům vrátily náklady na vývoj, který trval 3 roky. *MU* přitom zavedlo 3D grafiku jen pro postavy, celé pozadí zůstalo 2D. Až o pár měsíců později se zavedla kompletní 3D grafická podoba ve hře *Laghaim*. Následovaly další grafické pokusy například ve hře *Ragnarok Online*, která má naopak 3D pozadí a 2D postavy, které kombinuje s 2.5D.

3) Vydavatelská činnost

Aby si herní portály jako je Hangame a jemu podobné, mohly udržet své výhodné pozice na herní scéně, chtěly na svých stránkách poskytovat další a další hry. Na vlastní vývoj však nebyl dostatek financí, proto dospěly k nabídce pro vývojáře, že budou poskytovat jejich hry hráčům za určitý zlomek celého výdělku. Jako první tento nápad vyzkoušel herní portál Netmarble roku 2001 s výše zmíněnou hrou *Laghaim*, čímž ukázal ostatním společnostem, že tato vydavatelská politika může fungovat. Postupně se tak začala tvořit konkurence v podobě NCSOFTU, Webzenu apod. Vydavatelské společnosti zajišťovaly nejen celé vydávání hry,

⁶⁴ Platilo se od hodiny.

⁶⁵ V následující kapitole „Big N3“ společnosti a hry lze vidět podobný marketingový tah u jedné z novějších her *Blade & Soul*.

⁶⁶ Herní krabička obsahuje pouze kartu, na které je napsaný kód, jež se opíše přes internet do pole k tomu určenému ve vlastním herním účtu.

⁶⁷ RPG od společnosti Activision Blizzard, Základem hry je hra pro jednoho hráče, ale lze ji hrát i s přáteli přes internet (nejedná se však o velký virtuální svět).

ale také marketing, díky čemuž se vývojářské společnosti mohly zabývat skutečně jen vývojem dané hry a nemusely se zatěžovat další politikou okolo vydání.

Od roku 2003 začal vývoj velkých MMORPG tak, jak je známe dodnes – se zavedenými poplatky či mikrotransakcemi a plně ve 3D grafice. Prvním takovým bylo pokračování úspěšné hry *Lineage*, tedy *Lineage II*.⁶⁸



Obr. 4: Na obrázku vlevo lze vidět 2D *Lineage*⁶⁹ a vpravo *Lineage 2*⁷⁰ s novým typem 3D grafiky

Kromě formování aliancí a obléhání, které *Lineage II* převzalo z původního dílu, navíc zlepšilo systém úkolů, bojů, politiky a ekonomiky. Přestože korejský herní průmysl vyvíjel další a další propracovaná MMORPG⁷¹, zopakovat úspěch *Lineage II* se nepodařilo. Nezůstával jen u RPG přes internet, vývoj zahrnoval také FPS žánr, sportovní či jednoduché deskové hry. Za důvod tohoto neúspěchu lze považovat následující tři body:

- Roku 2004 došlo k vydání dodnes nejhranějšího MMORPG *World of Warcraft* americkou společností Activision Blizzard.
- Nově vydané hry byly slabší, co se týče obsahu. Nemohly se vyrovnat hrám, které fungovaly již nějakou dobu a byly stále rozšiřovány o nový obsah.
- Pro hráče nebylo snadné opustit svou herní komunitu a vybudované zázemí v dané hře a přesunout se k nějaké nové.

⁶⁸ Hanguk keimūi jōksa, str. 129-139

⁶⁹ <http://www.moddb.com/games/lineage/images/screenshot1>

⁷⁰ <http://forum.lineage2c1.com/index.php?showtopic=518&st=20>

⁷¹ Například Mabinogi, Archlord, Granado Espada atd.

Tyto tři důvody byly hlavní faktory, kvůli kterým se nově vydávaným MMO na herní scéně nedařilo zdaleka v takové míře jako *Lineage II*. Tato situace pokračovala během několika následujících let, kdy korejský herní průmysl chrtil jednu průměrnou onlinovou hru za druhou. A to až do roku 2008, kdy došlo k vydání hry *Aion*, které se podařilo pozvednout upadající trh. Považuje se také za duchovního nástupce *Lineage II*, vzhledem k tomu, že tato hra byla tou dobou už zastaralá. Nové herní systémy, grafika, kterou zajišťoval moderní Cry Engine⁷², propracovaná tvorba postavy atp., bylo přesně to, na co hráči čekali a po 107 týdnů se tato hra udržela na prvním místě v žebříčku nejhranějších her v PCbancích.⁷³

V tomto bodě se odhalily možnosti onlinového herního průmyslu a kam musí směřovat. Stále bylo mnoho co zlepšovat jak po vizuální stránce, tak také po té herní. Dnešním dnem se nová MMO snaží předčít ty minulé různými inovačními herními systémy a opět o kus lepší grafikou. Úspěch hry však hodně závisí také na prodejní politice, protože v dnešní době, kdy Asijské země chrlí nová MMO zdarma, se chce platit měsíční poplatky jen málokterým hráčům. Převládá názor, že MMO žánr dosáhl svého vrcholu a pomalu, ale jistě se dostává do úpadku. Oproti tomu se stále populárnějšími stávají MOBA hry, které jsou předmětem oficiálních šampionátů a drží mnohé hráče zejména svou soutěživostí.

Vzhledem k tomu, že na začátku roku 2015 došlo k vydání nové generace nejpoužívanějšího enginu - Unreal Engine 4, lze brzy očekávat určitou změnu. Zda ta změna pozvedne žánr MMO nebo se naopak vytvoří odlišný způsob hraní her po síti, to se teprve ukáže. Přejít na novou generaci je vždy dlouhodobou záležitostí, protože ani vývojáři nejsou s novým systémem obeznámeni a samotný vývoj na novém enginu zabere několik let. Jedno je jisté. A to, že tento nový engine pozvedne grafiku již teď vizuálně přitažlivých korejských her o úroveň výše.

⁷² Engine je jádro, na kterém se vytváří a programuje veškerý obsah. Některé enginy existují od specializovaných společností, jiné si vytváří herní společnosti vlastní podle potřeb svých her.

⁷³ Hanguk keimūi jōksa, str. 150 - 154

2.1. „Big N3“ společnosti a hry

Zkratkou „Big N3“ jsou označovány tři nejvýznamnější vývojářské herní společnosti, které mají na korejském trhu dominantní postavení. Jsou to NCSoft, Nexon a NHN Entertainment.

2.1.1. NCSoft

Název	NCSoft
CEO	Kim Tākč'in (김택진)
Rok založení	1997
Sídlo společnosti	Seoul, Jižní Korea

Tabulka 1: Základní informace o společnosti NCSoft⁷⁴

Firmu NCsoft založil současný ředitel Kim Tāk-č'in roku 1997 a hned 1998 vyšla první hra *Lineage*, která má i v nynější době mnohem vyspělejších her velké množství příznivců a stala se jakousi tváří celé firmy. Označuje se jako MUD, tedy předchůdce MMORPG, jak je známe dnes. Po úspěchu této hry NCSoft postupně rozšířil své vývojářské pobočky do USA, do Japonska, Číny, ale také do Evropy. Díky snaze navázat na předchozí úspěch byl roku 2003 vydán druhý díl *Lineage* již s plnohodnotnou 3D grafikou.

Dalším velkým úspěchem pro NCSoft bylo vydání hry *Guild Wars* roku 2005, který jim dopomohl k rozšíření svého působení na americký a evropský trh. Toto MMO bylo vyvíjené společností ArenaNet, která působí v Americe a je jednou z dceřiných společností NCsoftu. *Guild Wars* tedy nelze považovat za klasickou asijskou MMO hru. Prodal se cca 6.3 milionů kopií této hry po celém světě. Roku 2012 se *Guild Wars* rovněž dočkalo druhého dílu.

V roce 2008 nastal velký zlom, kdy bylo *Lineage* a *Lineage II* překonáno⁷⁵ novou hrou *Aion*. Tato hra vyhrála cenu o Nejlepší korejskou hru roku. Při příležitosti uvedení na trh se NCSoft opět rozšířil o několik nových vývojářských a také vydavatelských poboček nejen v USA, Evropě a Číně, ale také v Rusku. Firma je tak úspěšná, že vytvořila vlastní profesionální baseballový tým NC Dinos.⁷⁶

⁷⁴ <http://global.ncsoft.com/global/aboutus/overview.aspx>

⁷⁵ I přesto, že *Lineage II* měl již 3D grafiku, vizuální stránka a také herní systém patří k zastaralým.

⁷⁶ <http://global.ncsoft.com/global/aboutus/overview.aspx>

Ve stejném roce jako *Guild Wars 2* byla NCSOFTEM vydána hra *Blade & Soul*, která se snažila inovovat herní prvky a celou vizuální podobu. Přestože už to budou 3 roky od data vydání v Koreji, hra stále ještě není k dispozici pro regiony Severní Ameriky a Evropy. Důvodem může být úspěch, kterému se těší na asijském kontinentu, kdy společnost NCSOFT nemá potřebu investovat do lokalizace pro západní herní publikum.

Naposledy vydanou hrou je *WildStar*, v jehož případě působí NCsoft pouze jako vydavatel. Vývojářem je jedna z dalších amerických dceřiných společností Carbine Studios⁷⁷.

Je pozoruhodné, že jak se NCSOFTU daří na poli onlinových her, tak je ve vývoji běžných her o poznání méně úspěšný. Taneční hra *Love Beat* ještě patří k těm lepším, avšak *Dragonica* nebo *Punch Monster* korejským náročným hráčům nestačí. Přestože tyto dvě hry jsou také MMO, problémem může být velmi jednoduché hraní a absence možností, jak se vymezit od ostatních hráčů.⁷⁸

2.1.1.1. Nejvýznamnější hry od společnosti NCSOFT

Lineage

Hra *Lineage* byla spuštěna v září roku 1998 a je považována za jednu z nejúspěšnějších internetových her. Jak bylo již zmíněno, jedná se o MUD s grafickou podobou 2D. Vzhledem ke stáří této hry a z důvodu nedostatku hráčů v Severní Americe⁷⁹ byly zrušeny tamní herní servery⁸⁰. V nynější době tak existují pouze servery v Koreji, Číně, Japonsku a na Taiwanu. *Lineage II*, vydaná roku 2003, již měla 3D grafiku a stala se nepřímým rivalem západní hry *World of Warcraft*, která je mimořádně rozšířená. *Lineage* od té doby neměla pokračování, pokud nepočítáme několik velkých patchů a datadisků. Ve vývoji by měla být již několik let hra *Lineage Eternal*, o níž není známo moc informací. Byla oznámena roku 2011 a na korejském herním festivalu G-Star 2011 se také objevilo první video. Doba vydání byla odhadována na konec roku 2013 nebo během roku 2014, k čemuž nedošlo. Na G-Staru 2014, který proběhl na podzim, bylo oznámeno, že vydání hry se odkládá na rok 2016 a NCSOFT slibuje simultánní vydání pro hráče asijské i západní, což je neobvyklé. Zejména, když se podíváme na situaci okolo hry *Blade & Soul*, která byla

⁷⁷ Mezi pracovníky patří přední vývojáři hry *World of Warcraft*, v obou hrách lze tedy vidět určité podobnosti.

⁷⁸ Korea's Big N's: Nexon, NCsoft, NHN. *KOREA: People & Culture*, str. 10-13.

⁷⁹ Oficiálně NA region.

⁸⁰ Poskytování služby přes množství počítačů.

slibována západním hráčům na rok 2014. Nejenže k jejímu vydání nedošlo, NCSoft ani neudal důvod či prohlášení, proč k tomuto zpoždění došlo.⁸¹

Aion: Steel Cavalry⁸²

Aion je považována za velmi úspěšnou hru s anime-fantasy grafikou. V Koreji byla vydána roku 2008 a pro Evropu roku 2009. Zpočátku bylo třeba platit měsíční poplatky, které byly pro Evropu zrušeny roku 2012. V dnešní době se jedná o velmi dobrý výkon vzhledem k tomu, že nově vydávané MMO hry mají problémy již několik měsíců po spuštění a na model free to play přecházejí v některých případech po necelém roce (např. *TERA*).

Kromě klasického výběru povolání a rasy ve hře existují také dvě znepřátelené frakce Elyos a Asmodians⁸³, ze kterých si hráč vybere při vytváření postavy. Všeobecně platí pravidlo, že na jednom herním účtu není možné mít postavu z jedné frakce a postavu z druhé⁸⁴. Tohle pravidlo zajišťuje férový průběh PvP, protože znepřátelení hráči mezi sebou nemají možnost komunikovat prostřednictvím chatu ani ničeho jiného. Takže pokud by hráč měl na účtu postavy obou frakcí, nic mu nebrání přihlásit se na druhou postavu a nepřítele varovat před útokem. Je nutno podotknout, že příslušníci opačných frakcí na sebe mohou bez omezení útočit, nelze však útočit na své spoluhráče. Sváry těchto dvou znepřátelených frakcí také slouží jako příběhové pozadí kampaní a úkolů.

Co se týče Aionu, také stojí za zmínku bohatý systém povolání, který se dále větví. Hráč si při vytváření postavy zvolí základní povolání například průzkumníka⁸⁵ a na úrovni 10 si musí vybrat, zda chce pokračovat jako lukostřelec anebo vrah. Každá větev dané specializace je spojena stejným typem oblečení, jen druh používané zbraně se liší.

Velkým lákadlem pro hráče je však zejména možnost létání. Je sice určitým způsobem limitované časově, avšak jedná se o první MMORPG, které tento prvek obsahuje. Díky létání tak v Aionu nefunguje systém přepravy v podobě koní, který se v onlinových hrách vyskytuje velmi často.⁸⁶

⁸¹ <http://us.bladeandsoul.com/uk/news/>

⁸² Zde je použit nejnovější podnázev, který se mění s výšlými datadisky.

⁸³ V případě této hry frakce tvoří dvě odlišné rasy – temní Asmodiané a andělští Elyos.

⁸⁴ Pokud by hráč chtěl změnit frakci, musí vymazat svou dosavadní postavu a vytvořit novou, u které si zvolí opačnou příslušnost.

⁸⁵ Oficiální anglický název je scout.

⁸⁶ <http://en.aion.gameforge.com/website/>

Guild Wars 2 (dále GW2)

Vyšla globálně v září roku 2012 a nedávno byl oznámen první datadisk, který má hru rozšířit o nové povolání, lokace a různé události. Lze spekulovat o tom, zda se jedná o promyšlený tah, jak získat hráče zpět, protože poslední dobou byl virtuální svět GW2 poloprázdný. Po spuštění však byla hra značně úspěšná, čemuž jistě přispěl fakt, že hra nevyžaduje měsíční poplatky.

GW2 přineslo velké množství inovativních prvků, z čehož to nejdůležitější je přepracovaný systém sbírání zkušeností. Namísto klasických úkolů zde fungují události, kterých se může každý hráč zúčastnit klidně několikrát. Není to tak stereotypní jako klasické úkoly a navíc to podporuje spolupráci hráčů, která se z MMO kvůli novým herním systémům⁸⁷ začíná mírně vytrácet.

Dalším specifikem jsou bojové schopnosti, které se postava neučí postupně, jak nabírá zkušenosti⁸⁸, nýbrž každá zbraň má svůj vlastní specifický set útoků a schopností. To znamená, že povolání není pevně spjato s výběrem zbraně, jak je to běžné, nýbrž je na hráči, jaký styl hry mu vyhovuje a podle toho si osvojí dovednosti ze zbraně, která je poskytuje.

V velkou část výše zmíněných událostí tvoří souboje s hlavními nepřáteli, které představují kentaurové⁸⁹. Tyto události potom vypadají tak, že kentaurové napadnou vesnici nebo se usídlí na území, které jim nepatří. Každý hrdina, který je zrovna v blízkosti, se může zúčastnit tohoto boje, který mu přinese nejen zkušenosti, ale speciální karma body, za něž si může nakoupit lepší vybavení. Mezi další události potom patří spíše oddychovější sběr materiálů pro lidi z vesnice, hubení škůdců na farmě atp.⁹⁰

Až do dnešního data se vývojáři snažili nalákat hráče častým přidáváním speciálních událostí, které vždy přinesly nový příběh a speciální odměny. Ze svého okolí slýchávám, že se hodně hráčů začíná vracet s vidinou nového datadisku, zda však bude schopný hráče udržet na delší dobu, zůstává otázkou.

⁸⁷ Dříve bylo nutné sehnat spoluhráče do dungeonu nebo jako pomoc s úkolem pomocí chatu, dnes funguje tzv. dungeon finder, do kterého když se hráč přihlásí, tak ho systém spáruje s dalšími hráči se stejným cílem. Ze své zkušenosti vím, že je běžné, že po spárování se hráči ani nezdraví nebo spolu pořádně nekomunikují.

⁸⁸ V běžných MMO se hráčova postava naučí nové schopnosti a útoky společně s úrovní jak postupuje, nikdy se takto nepojí se zbraní.

⁸⁹ Více v kapitole Herní pozadí, mytologie a její zobrazení.

⁹⁰ <https://www.guildwars2.com/en/>

Blade & Soul (dále B&S)

Blade & Soul byla poprvé odhalena na G-Star 2010, kde vyvolala obrovský zájem korejských hráčů. Perfektní grafika a akční způsob boje byly velkým lákadlem. Ostatně o grafiku a celkovou podobu postav se postaral Kim Hjōngtchä (김형태) známý svým výtvarným podílem na hře *Magna Carta*. Technicky se na ní také podílel Bă Čähjōn (배재현), který pracoval na hře *Lineage*. V Koreji byla hra vydána roku 2012, ovšem, jak již bylo zmíněno, na vydání pro region Severní Ameriky a Evropy se stále čeká. Čím více se však vydání bude odkládat, tím se naděje na úspěch v těchto regionech stává slabší. Hra byla vydána roku 2012, což znamená ještě na staré generaci grafických prostředků, takže existují obavy, že nebude konkurenceschopná nově vyvíjeným MMORPG⁹¹, u kterých je pravděpodobné, že vyjdou pro západní region ve stejnou dobu.

Tato hra si dala za cíl předčít úspěšné tituly jako *Lineage* a *Aion* a stát se určitým novým stupněm ve vývoji online her. Podobně jako *Aion* má možnost létání, tak v *B&S* se vyskytuje něco podobného. Windwalk je jedna z možností⁹² rychlejšího transportu ve hře, jedná se o velmi rychlý běh s prvky kung-fu a parkuru, jako je skákání po stromech a budovách s různými obraty a salty. Opět je to však limitováno časem, kdy je třeba počkat přibližně minutu, než se obnoví energie vymezená na tuto schopnost.

Co se týče systému povolání, tak ten se od ostatních MMORPG moc neliší. Co se však liší, je systém oblečení. Aby se plně využil vizuální potenciál této hry, nemá oblečení vlastní bonusy⁹³, nýbrž funguje jen jako kostým bez ničeho. Bonusy potom přidávají speciální kameny, které si hráč do svého kostýmu podle potřeby zabuduje. Výhodou tedy je, že hráč své postavě může dát jakýkoliv kostým, který se mu líbí, aniž by jeho postava trčila na bonusech.

V Jižní Koreji se *B&S* těší velké popularitě, stejně tak je tomu i v Číně. Nutno dodat, že během uvedení hry na trh pomohla její popularitě také reklama ze strany k-popových hvězd.⁹⁴

⁹¹ Například *Black Desert*, se kterým se počítá, že vyjde na začátku roku 2016 pro region západu.

⁹² Stejně jako v jiných MMO fungují teleporty do hlavních měst či větších vesnic.

⁹³ Ve většině MMORPG výbava přidává postavě určité charakteristiky – vylepšuje život, agilnost, obranu atd. Hráč si tedy nemůže vybírat výbavu, která se mu vzhledově líbí, ale musí upřednostnit tu, která má pro něj výhodnější bonusy. Každé povolání potřebuje jiné.

⁹⁴ <http://bns.plaync.com/>



Obr. 1: Členka k-popové skupiny Secret vypodobněná jako jedna z hratelných ras Lyn ve hře *Blade & Soul*⁹⁵

Master X Master

Jedná se o nově oznámenou MOBA hru od společnosti NCSOFT. Často bývá označována jako tzv. hybridní MOBA, což znamená, že kromě soutěživého PvP má také PvE obsah, což u tohoto typu hry nebývá obvyklé. Další zajímavostí je tzv. tag systém, který hráči dovolí zvolit si až dvě postavy, které může libovolně střídát v průběhu zápasu. Hratelné postavy jsou nejen sesbírané z plejády známých postav her NCSOFTU, ale také úplně nově vytvořené. Hra je od zimy 2014 v beta testu jak v Koreji, tak také v Číně, takže lze očekávat další možný obsah, mapy a také nové hratelné postavy, tzv. „masters“.⁹⁶

⁹⁵ <http://onekpop.com/38165/secret-members-become-kitten-game-characters-for-blade-video-game/>

⁹⁶ MXM. *Gamer'Z (keimódžů)*, str. 102-103.

2.1.2. Nexon

Název	Nexon Co., Ltd.
CEO	Kim Čongdžu (김정주)
Rok založení	1994
Sídlo společnosti	Tokyo, Japonsko

Tabulka 2: Základní informace o společnosti Nexon⁹⁷

Pokud se na nějaké internetové stránce objeví reklama na free to play MMORPG a podobné hry, často bývají právě od společnosti Nexon. Jedná se o výrobce tzv. „casual games“, které na rozdíl od velkých MMORPG mají na hráče nižší nároky, co se týče například dosažení nejvyšší úrovně či získání nejlepší výbavy. Pokud chce tedy hráč něčeho dosáhnout nebo něco získat, nemusí do hry investovat takové množství času či peněz jako do výše zmíněných her od NCsoftu, které mají jak vyšší náklady, tak také propracovanější provedení.

Tyto hry od Nexonu jsou určeny zejména pro „casual“ hráče, kteří nejsou schopni, nebo nechtějí, věnovat dané hře většinu svého volného času. Hra jako taková je zdarma s herním obchodem, který vybízí k mikrotransakcím. Nabízené předměty bývají nejen na úpravu vzhledu⁹⁸, ale také mohou výrazně zvýhodňovat hráče, kteří jsou ochotni za hru utratit skutečné peníze navíc. Často se jedná o speciální svitky, které zrychlí sbírání zkušeností nebo značně vylepší životnost a útok postavy.

V roce 1996 vstoupil Nexon na scénu se svou první hrou - placeným MMORPG *Nexus: The Kingdom of the Winds*, které se do regionu Severní Ameriky dostalo během roku 1998. Další významnou hrou je *Kart Rider*, webová závodní hra s přívlastkem „Národní hra Koreje“ nebo také *Maple Story*, které má přibližně 100 milionů registrovaných hráčů z 60 zemí světa. *Mabinogi*, *Vindictus* nebo *Dungeon Fighter Online* jsou také velmi známé hry právě z výše zmíněných reklam, které lze na internetu zahlédnout.^{99,100}

⁹⁷ <http://www.nexon.net/corporate/about-nexon/>

⁹⁸ Kostýmy, svitky na změnu vzhledu postavy atp.

⁹⁹ <http://www.nexon.net/corporate/about-nexon/>

¹⁰⁰ Korea's Big N's: Nexon, NCsoft, NHN. *KOREA: People & Culture*, str. 10-13.

2.1.2.1. Nejvýznamnější hry od společnosti Nexon

Maple Story

V Jižní Koreji vyšlo *Maple Story* v dubnu roku 2003 a v roce 2010 došlo k vydání velkého rozšíření s názvem *Big Bang*. Tento datadisk hru hodně pozměnil, vnesl do hry PvP a možnost profesí, které se vyskytují ve většině onlinových her jako vedlejší možnost zábavy. Jedná se o výrobní povolání, která jsou ekonomicky prospěšná nejen pro hráče, ale pro celý virtuální svět, co se týče herní ekonomiky.

Jedná se o 2D „side-scrolling“ MMORPG, což znamená, že lze jít pouze doprava nebo doleva a hráčův pohled je z boku. Momentálně je ve vývoji *Maple Story 2*, které ponechalo tento herní systém a vzhled.¹⁰¹



Obr. 2: Side-scrolling hra *Maple Story* (lze vidět, že v dnešní době je opravdu zastaralá, nicméně stále má mnoho hráčů po celém světě)¹⁰²

¹⁰¹ <http://maplestory.nexon.net/landing/>

¹⁰² <http://mmohuts.com/review/maplestory>

Atlantica Online

Tato hra byla vydána roku 2008 v Koreji a ještě téhož roku také pro západní regiony. Lze ji hrát zdarma.

Tato MMORPG má sice levnější provedení, nicméně z hlediska hratelnosti obsahuje několik originálních prvků. Například mapa herního světa, která je sestavena ze skutečných světových měst, mezi kterými můžeme nalézt také Prahu. Čím se však tato hra odlišuje od ostatních, jsou souboje a postavy. Hráč totiž nehraje jen za svojí vytvořenou postavu, nýbrž za dalších 8 žoldnéřů¹⁰³, kteří se dají získat pomocí speciálních úkolů anebo také z herního obchodu za skutečné peníze. Hráč tedy naráz ovládá celkem 9 postav, a proto je celý soubojový systém vytvořený na pořadí. Zaútočí vybrané¹⁰⁴ postavy hráče, pak určité postavy nepřítelé atd. Povolání však fungují stejně jako v ostatních hrách. Hráč si zvolí povolání vlastní postavy a rekrutuje žoldnéře podle povolání, která se mu hodí. Žoldnéři získávají během hry zkušenosti stejně jako hlavní postava, ovšem je třeba je vylepšovat pomocí krystalů. Vylepšení se potom odrazí nejen na zlepšení schopností, nýbrž také na vzhledu.

Velmi zajímavým prvkem je role mentora, což je zkušený hráč, který se spojí s novým hráčem pomocí chatu a je schopný mu poradit nebo pomoci, za což sám obdrží nějakou odměnu. Tento systém mimo jiné existuje i v dalších onlinových hrách, jako například *Aion*. Jedná se o sociální prvek, který pomáhá nováčkům začlenit se do hry a najít nové spoluhráče.¹⁰⁵

¹⁰³ Existuje velká škála dostupných přednastavených postav, které si hráč najme jako žoldnéře. Patří mezi ně třeba postava Hwaranga, Kleopatry, Barbara atd.

¹⁰⁴ V tomto typu soubojů záleží na bodech akce, protože každá postava je jinak rychlá. Některé postavy se tak dostanou na řadu víckrát za boj.

¹⁰⁵ <http://atlantica.nexon.net/>

2.1.3. NHN Entertainment

Název	NHN Entertainment
CEO	Kim Sŏnghun (김성훈)
Rok založení	1999
Sídlo společnosti	Sŏngnam, Jižní Korea

Tabulka 3: Základní údaje o společnosti NHN Entertainment¹⁰⁶

Původně se jednalo o součást NHN Corporation, pod kterou působil herní portál Hangame. Roku 2013 došlo k rozdělení, ze kterého vzešel Naver Corporation a NHN Entertainment, který získal do správy portál Hangame.

Hangame byl spuštěn v roce 1999 a je prvním a zároveň největším korejským portálem s online hrami. Poskytuje přes 300 her různých žánrů, jen flashových her¹⁰⁷ je zhruba přes 100. Některé jsou za poplatek, některé úplně zdarma. Na rozdíl od Nexonu nebo NCsoftu získal tento portál popularitu zejména díky sázkovým hrám, jako je např. poker.

Hangame se stalo prvním herním portálem na světě, který získal certifikát o ochraně osobních informací ISO/IEC 27001. Mezi možnosti ochrany osobních údajů a dětí patří také možnost rodičů kontrolovat aktivity svých potomků, tzv. parental control.¹⁰⁸

Hangame je vydavatelem významnějších MMORPG jako je *TERA* a *C9*.

2.1.3.1. Nejvýznamnější hry od společnosti NHN Entertainment

The Exiled Realm of Arborea (TERA)

Vývojářem této MMO hry je korejské Bluehole Studio, které má smlouvu s výše zmíněným Hangame. *TERA* vyšla v Jižní Koreji v lednu 2011 a v květnu roku 2012 byla vydána také pro region Evropy a Severní Ameriky. Spuštění v Evropě se však neobešlo bez problémů. Společnost Frogster¹⁰⁹, která dostala na starost vydání hry pro Evropu, bývá často kritizována pro svůj laxní přístup k technickým úpravám a opravám. Jednalo se o velké výpadky a delší údržby, takže již během několika prvních týdnů musel Frogster hráčům přidat několik dnů hraní navíc, protože měli zaplacen a nemohli hrát. 4 byla po vydání placená

¹⁰⁶ <https://www.navercorp.com/en/>

¹⁰⁷ Jednoduché hry, které jsou zdarma a lze je hrát v internetovém prohlížeči.

¹⁰⁸ <https://www.navercorp.com/en/service/hangame.nhn>

¹⁰⁹ Nyní již Gameforge, která Frogster odkoupila.

měsíčními poplatky, ovšem již po roce od vydání pro západní publikum byla nucena přejít na model free to play, a to jak na západě, tak také v Koreji a Japonsku. Důvodem byl postupný opadu zájmu hráčů.

Zpočátku přilákala i přes technické problémy mnoho hráčů, a to hlavně svým inovativním způsobem boje, kdy je třeba každé kouzlo nebo útok nejprve zamířit na nepřítele. Stejně tak funguje i léčení spoluhráčů, na které je třeba zamířit, přestože se různě pohybují. Úkoly založené na opakovaném zabíjení¹¹⁰ velkých počtů monster a nedostatek herního obsahu na nejvyšší dosažitelné úrovni, však donutila hodně hráčů skončit. Důvodem byla také nevyrovnanost, co se týče verze hry, která byla dostupná pro Severní Ameriku a Evropu. Do Evropy přicházely různé opravné patche a obsahová rozšíření s několikaměsíčním zpožděním oproti regionu Severní Ameriky.

Momentálně je hra stále zdarma s herním obchodem. V květnu 2015 bylo přidáno pro evropskou verzi nové rozšíření, které přineslo nové povolání technika a další obsah navíc.¹¹¹

Continent of the Ninth Seal (C9)

Hra vyvíjená přímo Hangame byla spuštěna v Koreji roku 2009. Roku 2012 však kvůli postupnému rozpadu NHN převzala službu poskytování této hry společnost Webzen, která jej téhož roku vydala i pro západní regiony.

Jedná se o akční MMO hru, ve které je sbírání zkušenosti postaveno výhradně na dungeonech. Systém je nastaven tak, že rozpozná, zda hráč do dungeonu vstupuje sám nebo ve skupině a upraví podle toho obtížnost. Odlišný je také systém povolání, kdy jsou na začátku dostupná pouze čtyři a funguje tzv. „gender lock“. To znamená, že nelze změnit pohlaví a zásadní vzhled¹¹² těchto přednastavených povolání. Po získání 20. úrovně si hráč potom může vybrat z počtu specializací daného povolání. Hráč si například na začátku hry vybere mužskou postavu lovce. Na 20. úrovni si dále vybere specializaci jako je lukostřelec, stopař, vrah, pistolník apod. Každá specializace je propojena s jinými zbraněmi a schopnostmi. Tento systém funguje podobně jako u hry *Aion*. Souboje jsou však podobné jako v *TEŘE*, kdy je míření a uhýbání před nepřítelovými útoky nutností.

¹¹⁰ Tzv. „grinding“; více v kapitole Komparace typických západních a východních rysů her a lokalizace.

¹¹¹ <http://en.tera.gameforge.com/news/index>

¹¹² Dá se změnit tvář, účes a barva vlasů, ovšem nabídka možností je minimální.

Přestože C9 přišla do západního regionu o dost později, je stále velmi populární. Pravidelně jsou pořádány různé události a přidávána rozšíření s novými specializacemi. Naposledy bylo přidáno páté základní povolání.¹¹³

2.1.4. Další významné hry

Queen's Blade¹¹⁴

Toto MMORPG bylo vydáno společností Liveplex roku 2011 pro korejské hráče. Do regionu Evropy a Ameriky se dostalo roku 2013.

Toto MMO je nezvykle zasazeno do daleké budoucnosti s čímž se pojí hlavní příběh. Země je pod útokem mimozemšťanů a všemu živému hrozí vyhlazení. Lidé tak započnou tzv. projekt Ark, který má za úkol vyrobit supervojáky, jež ochrání Zemi a dají ji do pořádku.¹¹⁵ Prokázalo se však, že ženy na tento experiment reagují lépe než muži, což je tedy důvodem, proč až na jedno je většina hratelných povolání ženského pohlaví.

Jedná se o lehce kontroverzní¹¹⁶ hru pro dospělé, tedy kategorii 18+. Hlavním důvodem je oblečení postav, které zakrývá jen pouhé minimum. S čímž se pojí fakt, že ještě donedávna nešlo hrát za postavu mužského pohlaví. To se změnilo až při rozšíření, které vyšlo v Koreji během roku 2013 a na západě až na podzim 2014 a přineslo mužskou postavu s novým povoláním.

Dalším z důvodů proč má hra označení pro dospělé je puzzle minihra, ve které se postupně odhalují kousky obrázku podle toho, jak postava získává úroveň. Hráč potom může poskládat výsledný obrázek, který bývá velmi erotický.

¹¹³ <http://c9.webzen.com/>

¹¹⁴ Jedná se o korejský název, v Evropě a Americe se hra jmenuje *Scarlet Blade*.

¹¹⁵ <http://scarletblade.aeriagames.com/overview/story>

¹¹⁶ Zejména po vizuální stránce, protože oblečení postav hodně odhaluje.



Obr. 3: Vlastní obrázek pro ukázkou postavy s minimem oblečení, což je jedním z důvodů, proč má hra označení 18+

ArcheAge

Jedná se o hru od korejské společnosti XL Games, která v Koreji vyšla na začátku roku 2013. Pro region Evropy a Severní Ameriky vyšla sice teprve na podzim 2014, již si však přes počáteční popularitu prošla velkým odlivem hráčů a získala velmi smíšená hodnocení.

Hra jako taková nabízí mnoho možností, jak strávit herní čas. Kromě klasického sbírání zkušeností skrze úkoly apod. nabízí také farmaření na své vlastní půdě, plutí po moři na svých vlastních lodích s čímž je spojeno objevování, velmi obsáhlý systém výrobních profesí a například také možnost obchodování. Klasická povolání tu jsou také pozměněna, kdy má hráč k dispozici 10 odlišných talentových větví, které skombinuje podle sebe a vytvoří si tak postavu pro své potřeby. Tyto talentové větve jdou měnit v průběhu hry, takže hráč není vázaný tím, co si navolil na začátku. Celkový počet dostupných kombinací je 120.

Podobně jako ve hře *Aion*, i zde existují dvě základní frakce, které se dělí na Západní a Východní kontinent. Každý kontinent potom poskytuje hráči při tvorbě postavy dvě rasy. Během hry se hráči ještě mohou připojit ke třetí frakci, a to Pirátské. Frakce na sebe opět mohou libovolně útočit a systém dokonce umožňuje útočit na vlastní spoluhráče.

Dalším unikátním prvkem této hry je systém zločinu a soudů. Za krádež materiálů, které si hráči postavili mimo svoji půdu nebo zabití členů vlastní frakce, hráči získávají body zločinu. Při nasbírání určitého počtu těchto bodů jdou k soudu, kde jim porota složená

z náhodných hráčů udělí trest v podobě reálného času ve vězení¹¹⁷. Hráči, kteří nasbírají celkem 3000 těchto bodů zločinu, se potom mohou přidat k výše zmíněné Pirátské frakci.

Jaké jsou tedy důvody, že jsou hráči tak nespokojení? Problémem této hry je velmi nepovedený převod, lokalizace hry pro západní region.¹¹⁸ To, co je pro korejské hráče přijatelné, ba možná i nutné, západním hráčům nemusí vyhovovat¹¹⁹. Dalším velkým mínusem je fakt, že přestože je hra zadarmo, pokud si hráč nezaplatí měsíční poplatek, má k dispozici jen omezenou kostru hry a nemůže využít všech možností naplno. Příkladem jsou body práce. Aby hráč mohl něco sklídit ze své farmy nebo vyrobit, musí k tomu mít body práce, které se obnovují značně pomalu. Pokud si hráč nezaplatí, regenerují se rychlostí 5 bodů za 5 minut a to jen když je hráč online. K výrobě jedné věci je však potřeba bodů 100, to značí 100 minut online, což je pro západní hráče značně omezující. V jiných MMO hrách tento systém nemá obdoby.

Na konci dubna 2015 došlo v Americe a Evropě k vydání dlouho očekávaného patche, který se alespoň trochu s tímto problémem snaží vyrovnat. Zda se však vrátí dříve nadšení hráči, to zůstává otázkou do budoucna.¹²⁰

Black Desert

Momentálně asi nejočekávanější MMO jak v Koreji, tak také na západě. V Koreji běží přibližně od prosince 2014 otevřený test, takže by hra měla vyjít během roku 2015. Západní region by se jí měl, podle vydavatele Daum Communications, dočkat během roku 2016. Kromě velmi podrobného tvoření postavy a reálného vzhledu, nabízí obléhání hradů, útočení podobně jako má *TERA*, tedy pomocí zaměřování, boje ze sedla nebo také počasí, které se náhodně mění a ovlivňuje herní zážitek.

Protože hra ještě nebyla vydána ani v Koreji, vydavatel odtajňuje informace velmi pomalu, kdy ještě nejsou známa všechna dostupná povolání. Posledním odtajněným povoláním je Valkýra, která je ženským protějškem povolání válečníka. Znamená to, že opět některá povolání budou dostupná jen pro jedno pohlaví, což se setkal s kritikou ze strany hráčů. Úspěšnost hry na západě bude opět záviset nejen na lokalizaci a upravení hry, ale také na tom, zda bude mít nějaké poplatky či omezené hraní zdarma. V Koreji se očekává model free to play.¹²¹

¹¹⁷ Tyto tresty mohou být klidně i na 45 minut, s čímž mám sama zkušenost.

¹¹⁸ Více v kapitole Komparace typických západních a východních rysů her a lokalizace.

¹¹⁹ Například dále zmíněné body práce.

¹²⁰ <http://www.trionworlds.com/archeage/en/>

¹²¹ <http://black-desert.com/>

3. Herní pozadí, mytologie a její zobrazení

I onlinové hry mají samozřejmě příběh, který je tu však kvůli přemíře možných aktivit a herních mechanismů zatlačen spíše na pozadí. Na rozdíl od velmi propracovaných příběhů, které lze najít v knihách či hrách pro jednoho hráče, je však mnohem stereotypnější a spíše okrajový. Ve velké míře se jedná o hroutící se svět, vymírající božstvo anebo přívál temnoty na zemský povrch, kdy hráč zaujme roli hrdiny, jehož úkolem je vypořádat se s těmito hrozbami. Nutno podotknout, že se většinou jedná o naprosto smyšlené světy s vlastními božstvy a nepřáteli. Když pomineme některé hry vytvořené podle velkých knižních univerzí jako např. *Warhammer*, *Star Wars* apod., existují také onlinové hry, které mají hlavní příběh vytvořený podle existujících legend či historických období. Mezi takové patří korejské MMORPG *Nexus: The Kingdom of the Winds* z roku 1996, které je zasazené do historického období Tří království, kde se odehrává již nějaký pozměněný příběh.¹²² Další hrou přes internet, která si takto vypůjčuje z mytologie je *Ragnarok Online*. V severské mytologii pojem „ragnarök“ znamenal soumrak germánských bohů, jakýsi konec světa. Podle legend měla po ukrutné zimě trvající tři roky přijít poslední bitva mezi bohy a mrazivými obry na Vígrídské planině. Po smrti většiny bohů, včetně Ódina, bylo souzeno, že „*nový svět povstane z vody, zelený a krásný*“. Ve hře jsou použita bájná místa severské mytologie, jako například Nilfheim, Vallhalla či Midgard.¹²³

Mýty a legendy však do herní oblasti zasahují mnohem více než by se zdálo. Nepoužívají se jen bájně světy nebo variace na klasické příběhy. Veškeré světy MMORPG jsou postavené na mytických postavách, které tu slouží jako předměty nekonečných úkolů¹²⁴, které hrdina musí plnit a nabývá na nich zkušenosti. Bájně postavy jsou prakticky vždy záporné a představují se jako nepřátelé, před kterými musí hrdina bránit svět. Není brán ohled na to, zda jsou podle legend ony vybrané charaktery skutečně záporné. Některé bývají ve svých legendách dokonce kladné. Je překvapivé, že korejské hry neobsahují převážně asijské mytické pozadí, ale velmi často bývají propletené severskou či řeckou mytologií. Vedle plejády roztomilých smyšlených zvířátek či přírodních bytostí stojí právě bytosti z legend, biblických příběhů či teoretických spisů starých badatelů a alchymistů. Mezi takové alchymisty se řadí například Paracelsus, který ve svých spisech představil tzv. elementární

¹²² <http://nexustk.com/index.html>

¹²³ Vlčková, Jitka: *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*, str. 178-179

¹²⁴ Jedná se o monstra, která jsou naprogramovaná, aby se po vlastní smrti po pár minutách opět objevila a byla tak dostupná pro ostatní hráče.

bytosti. Tyto bytosti korespondují s jednotlivými elementy¹²⁵ a tak se také objevují v onlinových hrách.¹²⁶



Obr. 4: Vlastní obrázek vzdušné elementární bytosti z korejské hry *ArcheAge*

¹²⁵ Voda, země, vzduch, oheň

¹²⁶ Paracelsus: *Elementární bytosti*

2.1. Mytologické bytosti jako předmět úkolů

- **Drak**

Legendární postava draka má v evropských pověstech podobu obrovského plaza s určitým počtem hlav, které jsou schopny chrlit oheň. Bývá vyobrazován zásadně jako symbol zla a hrabivosti. Čínské pojetí draka je však odlišné. Jak vzhledově, tak také symbolicky. Jedná se o velice oblíbený motiv umění Dálného východu, kde symbol draka v Číně původně představoval boha deště a císařskou moc.¹²⁷

V korejské mytologii je považován za jedno ze čtyř posvátných zvířat, a to konkrétně za vodní božstvo, které symbolizuje královskou moc. Lze jej najít v mnoha mýtech, jako např. o založení Kogurja¹²⁸, v mýtu o Tcharhäm¹²⁹ atp.¹³⁰

V onlinových hrách lze najít draky prakticky všude. Často představují nedílnou součást hlavního příběhu a objevují se převážně na straně zla. Jako hlavní nepřátelé představují ohromnou destrukční sílu, které dokáže čelit právě jen hráčův hrdina. Takovým příkladem může být korejská hra *ArcheAge*, ve které je od čtvrtka do neděle každé dvě hodiny dána událost boje s drakem, který ohrožuje městečko pro hráče nižších úrovní.

Je třeba podotknout, že drakovi podobný bazilišek se ve hrách vyskytuje též, ale je mu přidělena spíše generická role nepříjemného plaza. Na rozdíl od draka sice nelétá, ale má schopnost chrlit oheň, což je většinou jeho hlavní útok. Jako vedlejší nepřátelé se bazilišci objevují prakticky v každém MMORPG, kdy jejich zabití patří mezi mise a úkoly, které hráč plní během své cesty sbírání zkušeností.

- **Harpyje**

V řecké mytologii byly harpyje okřídlené bohyně, které měly vzhled podobný sirénám - napůl ženy a napůl pták s ostrými drápy. Pocházely ze Strofadských ostrovů v Egejském moři. Význam jejich jména je „uchvatitelka“, kdy se zmocňovaly zemřelých duší a dětí, protože byly často zobrazovány na hrobech zemřelých.

¹²⁷ Procházka, Vladimír: *Příruční slovník naučný: I. díl, A-F*, str. 591

¹²⁸ Dcera dračího krále porodila hrdinu Čumonga.

¹²⁹ Tcharhähovo vlast bývá nazývána jako země draků.

¹³⁰ Winkelhöferová, Vlasta; Löwensteinová, Miriam: *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*, str. 55-57

Vyskytují se například v pověstech o svazku s bohem Zefyrem, ale nejznámější legendou je o králi Fíneovi, který byl zachráněn před týráním harpyjí Argonauty.¹³¹

Ve hrách figurují v plejádě nepřátel, kterým hrdina musí čelit. Bývají vyobrazeny velice žensky a často je doprovází pronikavý skřek, který může mít také schopnost hráče na chvíli zbavit kontroly nad postavou. Velkou roli v jejich útocích často hrají jejich ostré drápy, ale někdy také používají blesky.

- **Fénix**

Fénix neboli Foinix byl bájný pták o velikosti orla, který údajně pocházel z libyjských a etiopských pouští. Protože byl jediný na světě, existence jeho druhu pokračovala jeho vlastním přerodem. Fénix se podle legend sám spálil a z popela znovu narodil. Tato mytická bytost byla velice populární v křesťanství, kdy jeho přerod představoval vzkříšení. Tato legenda se hojně vyskytuje v alchymistických a kouzelnických pojednáních z 16. a 17. století.¹³²

V Koreji je stejně jako drak považován za jedno z posvátných zvířat a také symbol jihu. Jedná se však o jinou bytost než Fénix z Egyptsko-řeckých pověstí¹³³. Důležitý prvek představovala zjevení fénixe, což bylo považováno za symbol mimořádné vlády. Bývá vyobrazován jako rudý pták.¹³⁴

Co se týče vyobrazení fénixe ve onlinových hrách, bývá jeho mýtus značně okleštěn. Kvůli hratelnosti postrádá právě onu schopnost znovu se po smrti sám od sebe zrodit. Důvodem je, že hráč fénixe zabije pro svoji misi, ten se však nemůže přerodit okamžitě, protože by automaticky na hráče na stejném místě zaútočil a došlo by k nekonečnému konfliktu. Vzhledem k tomu, že MMO hry hrají naráz tisíce hráčů, kteří plní stejné úkoly, je třeba tyto vedlejší nepřátele na mise znovu oživit, mají tedy tzv. „respawn“. Znamená to, že jsou naprogramováni opět se objevit na stejném místě za pár minut.

- **Chiméra**

Bájná postava Chiméry je kombinací Echidny (napůl žena, napůl had) a obra. Sama Chiméra má ve starořeckých mýtech nestvůrnou podobu, kde se kombinuje vzhled lva, divoké kozy a hada. Podle některých mýtů měla tři hlavy, a to z každého

¹³¹ *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*, str. 105

¹³² *Slovník řecko-římské mytologie a kultur*, str. 96

¹³³ U asijského fénixe nedochází ke znovuzrození z ohně.

¹³⁴ Winkelhöferová, Vlasta; Löwensteinová, Miriam: *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*, str. 63-64

výše uvedeného zvířete jednu. Tato bájná bytost byla vždy v negativním kontextu, kdy měla schopnosti chrlit oheň a podle legend požírala stáda a lidi.¹³⁵

Grafikové se ani u chiméry neřídili přesným popisem, kdy má ve většině případů přidaná křídla a počet hlav se také liší. Vždy představuje složku zla.

- **Kentaurové**

Jedná se o syny thessalského krále Ixiona. Kentauri měli podobu napůl koně a napůl člověka. Byli velice barbarského a násilného chování, kdy se živili syrovým masem a žili v divoké přírodě. Podle legend byli jako návštěvníci na svatbě lapithského krále Peirithoa, kde se chtěli zmocnit žen a také samotné nevěsty. Tento konflikt rozpoutal velkou bitvu, ve které byli kentaurové poraženi a vyhnáni z Thessalie. Tento mýtus bývá často vyobrazován v chrámech a slouží jako symbol vítězství civilizace nad barbarstvím. Existují však dva případy¹³⁶, kdy se jejich barbarská povaha liší a naopak vykazuje moudrost a kulturu, jakožto lidskou stránku. Co se týče kentaurů ženského pohlaví, tak ti se ve staré literatuře nevyskytují.¹³⁷

Tohoto faktu se také drží vývojáři her. Kentauri jsou vždy zobrazeni jako mužští válečníci, kteří představují dalšího z mnoha nepřátel. Ve hře *Guild Wars 2* hrají přímo roli hlavní hrozby, která se rozpíná po celém herním kontinentu. Existují zde také dva typy kentaurů a to ti, kteří umí kouzlit a potom klasičtí válečníci s kopím.

- **Hydra**

Také nazývaná Lernská saň má podobu vodního hada a podobně jako Chiméra pochází z Echidny. Podle pověsti měla tělo psa a celkem devět hlav, které dechem přenášely morovou nákazu a z nichž jen jedna byla nesmrtelná. Hydra je hlavním prvkem v legendě o Héraklovi a jeho dvanácti úkolech. Jedním z nich je právě zabít Lernské saně, se kterou mu pomáhá jeho synovec Iolaa. Ten musí ránu po každé useknuté hlavě vypálit, protože by hydře ihned vyrostla nová. Takto se postupně propracují až k nesmrtelné hlavě, kterou zakopají pod obrovskou skálu.¹³⁸

Hydra mívá ve hrách trochu odlišnou podobu, zejména co se do počtu hlav týče. Dalo by se říci, že pojmenování Hydra má každý vodní plaz, který je alespoň

¹³⁵ *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*, str. 129

¹³⁶ Hovoří se o kentaurovi Folosovi, který pohostil Hérakla a Cheirónovi, jenž vychoval Achillea a další budoucí hrdiny.

¹³⁷ *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*, str. 143-144

¹³⁸ *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*, str. 124

trochu podobný této mýtické bytosti. Lze je tedy najít při plnění úkolů v okolí vodních ploch.

- **Mínótauros**

Kříženec s tělem člověka a býčí hlavou, který byl pro svou nestvůrnost uvržen svým otcem Mínóem do labyrintu, aby jej nikdo nemohl spatřit. Podle legendy mu každý rok bylo obětováno sedm chlapců a sedm dívek, které Mínós požadoval po Athénách jako daň. Mínótauros byl poražen až chrabřím Théseem, který si ze spleti uliček a chodeb labyrintu našel cestu zpět pomocí klubíčka nití, jež mu z lásky věnovala Ariadné, jedna z dcer Mínóa.¹³⁹

Mínótauři se vyskytují zejména v populárním MMORPG *Dragon nest*, kde jsou hlavním námětem dungeonu Minotaur Rest. Úkoly, které se týkají mínótaura bývají často těžší a vyžadují asistenci dalšího hráče.

- **Kerberos**

Pekelný pes, který měl za úkol hlídat vstup do podsvětí. Svým nestvůrným vzhledem, kdy měl tři hlavy, hadí ocas a šíji obmotanou zmijemi, vzbuzoval hrůzu v duších zemřelých a nikoho nepustil ven. Podobně jako Hydra, i Kerberos byl předmětem jedné z Héraklových prací, kde ho Hérakles porazil holýma rukama. V dalších mýtech je zobrazeno také očarování či uspání Kerbera, což hrdinům uvolnilo cestu do podsvětí.¹⁴⁰

Pod jménem Kerberos se tato bytost objevuje ve hrách zřídka. Často mívá název v překladu pekelný pes. Vzhledem odpovídá popisu z legend, avšak namísto šíje pokryté hady bývá pro efekt obklopen plameny, které také může používat jako útok.

- **Nágové**

Původně prehistorický lid mongolského či tibeto-barmského původu, kteří byli uctívači hadů a slunce. V hinduistické mytologii byli vyobrazeni jako hadí plemeno, které obývá podsvětní říše Mahátala a Pátála. Byli považováni za přírodní božstvo, které chrání vodní toky, studny, může ale také uškodit např. povodněmi.¹⁴¹

Ve hrách lze Nágy najít pouze u zdrojů vody, kde často bývají vypodobeni s trojzubcem, pomocí něž chrání své vodní chrámy. Druhým typem jsou Nágy

¹³⁹ *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*, str. 163-164

¹⁴⁰ *Slovník řecko-římské mytologie a kultury*, str. 144

¹⁴¹ Filipský, Jan: *Encyklopedie indické mytologie: Postavy indických bájí a letopisů*, str. 112

ženského pohlaví, které používají magii a někdy bývají propojené s legendární sirénou¹⁴².

- **Obři**

Nebo také trollové. Podle většiny evropských mýtů se jedná o prvotní bytosti, monstra, která jsou starší než sami bohové. Jsou zrozeni ze Země, a to buď z kamene anebo kostí nestvůr. Žili zejména v nehostinných oblastech jako podzemí, sever, hory atp. V severské mytologii ještě existuje varianta mrazivých obrů, kteří sídlili na okraji světa lidí.¹⁴³

Obři patří mezi generické nepřátele, se kterými se hrdina většiny her musí vypořádat. Často je u nich zdůrazněna velikost a také síla jejich útoků, která mívá obzvláště silný zvukový doprovod.

- **Valkýry**

Původně v severské mytologii byly valkýry považovány za temné anděly smrti, které rozhodovaly o životě a smrti bojovníků na bitevním poli. Vybrané hrdiny shromažďovaly a potom je odnášely do Valhally - Ódinova útočiště jeho přízračné armády. Později byly velmi zromantizovány, kdy měly úlohu Ódinových štítonošek, v jehož útočišti obsluhovaly padlé hrdiny. Byly vyobrazeny jako překrásné panny se sněhobílými pažemi a zlatými vlasy. Časté legendy z tohoto pozdního období zaznamenávají příběhy, kdy se již mnohem zranitelnější valkýry zamilují do člověka. Příkladem legendy z tohoto období je například Píseň o Nibelunzích¹⁴⁴, která vypráví příběh o padlé valkýře Brunhild.¹⁴⁵

Dokonale a s velkými křídly je lze najít v podobě i v onlinových hrách. Korejské hry, které kladou důraz na provedení grafiky, a perfektní vzhled se těchto legend drží velmi přesně. Téma valkýr je hojně použito ve výše zmíněné hře *Ragnarök*, kde se klade velkou měrou důraz na severskou mytologii. Valkýra se také objevuje ve formě povolání pro hráčovu postavu, a to například v nové hře *Black Desert*, která je momentálně ve stavu testování.

¹⁴² Lze narazit na tuto bytost se jménem „Naga Siren“.

¹⁴³ Vlčková, Jitka: *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*, str. 163-164

¹⁴⁴ Epos ze 13. století přeložený Jindřichem Pokorným v roce 1974.

¹⁴⁵ Vlčková, Jitka: *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*, str. 240

- **Berserkové**

V severské mytologii se vyskytují jako Ódinovi válečníci. Tito válečníci nenosili drátěné košile, ani jinou ochrannou zbroj. Byli ohromně silní a dokázali pobít šiky nepřátel jen v malém počtu a máloco jim mohlo ublížit. Podle legend měli severští králové svoje vlastní družiny berserků, kteří se vypořádávali s nepřátelskými vojsky, ba byli dokonce schopní zabít i nepřátelského krále. Bývají zobrazováni oděni do medvědích či vlčích kůží s kopím nebo mečem. Slovo berserk má několik možných překladů, lze jej vyložit například „oděni do medvědí kůže“, „bez košile“ či „člověk zvířecí povahy“. Berserkům podobní válečníci byli potom také Ulfednarové, v překladu „vlčí kožichy“.¹⁴⁶

Název berserk se ve hrách vyskytuje velmi často, a to jako velmi silný a zuřivý válečník. Podobně jako Valkýra, název Berserk také bývá v MMORPG použit jako název povolání pro hráčovu postavu. Vedle běžného válečníka, zloděje či mága si tak může hráč na začátku hry vybrat také povolání berserka. Například v korejské hře *TERA* je tato profese skutečně dostupná a vyznačuje se tím, že hráčova postava používá obrovskou sekýru, kterou je schopná zabíjet nepřátele ve velkých počtech.

¹⁴⁶ Vlčková, Jitka: *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*, str. 44-45

2.3. Sociální dopady

Společně s novou vlnou elektronické zábavy lze také očekávat společenské problémy či negativní dopady. Podobně jako byla televize v minulém století označena Umbertem Ecem jako nástroj masové kultury, a to i přes své klady¹⁴⁷, v dnešní době lze za podobný prostředek považovat také počítač. Hry, ať již tradiční nebo internetové, hráči představí příběh a pestrý vizuální svět, jehož se může stát součástí. Konzumace ze strany hráčů je prakticky neomezená, a dokud je o hry tohoto typu zájem, budou vznikat dál a v čím dál větším měřítku. Což ve výsledku platí pro cokoliv.¹⁴⁸

I přes nepopiratelnou popularitu počítačových her je na ně dnes však nahlíženo často negativně, a to i v Koreji. Již jen pojem „hra“ v názvu evokuje hru pro malé děti a je obecně považováno za nepatřičné, aby je hráli studenti či dokonce plně zaměstnaní lidé. Hraní počítačových her je tak považováno za neproduktivní mrhání časem, který lze využít jinak. Nikdo neuznává fakt, že pro mnoho lidí je hraní her relaxací, kterou potřebují po náročném dni v práci nebo ve škole. Některé hry, které to slovo „hra“ obsahují dokonce ani nejsou pro děti¹⁴⁹. Nabízí se tedy otázka. Jaký věk či zaměstnání se hodí ke hraní her? Důležitým prvkem celého hraní je zábava, kterou hráč při hraní pociťuje. Pokud tomu tak je, není třeba se dále zabývat jeho profesním životem anebo do jaké věkové kategorie patří.

2.3.1. Korejská společnost

Společně s rychlým rozvojem korejského herního průmyslu nastaly však i problémy. Za těmi stála zejména platební politika velkých společností, kdy fungovaly nejen měsíční či hodinové poplatky, ale bylo možné také kupovat různé speciální předměty do hry. Například ve hře *Lineage* bylo možné krást od zabitých hráčů, což s sebou přineslo řadu debat. Mnoho těchto okradených hráčů mělo koupené předměty za vlastní reálné peníze, což je podle zákona krádež. S těmito odcizenými předměty se navíc dále obchodovalo. Ovšem jak tento druh krádeží postihovat? NCSOFT tento problém vyřešil vytvořením dvou verzí hry pro korejské hráče, ale myšlenka a problém společnosti stále přetrvával. Co se týče společenských hodnot a morálky, je zajímavé, že tyto problémy v takové míře nenastaly, když došlo na vydání hry na Taiwanu a v Japonsku.¹⁵⁰

¹⁴⁷ Lze o ní hovořit také jako o nástroji uměleckém, který člověku představuje nové estetické hodnoty.

¹⁴⁸ Eco, Umberto: *Skeptikové a těšitelé*

¹⁴⁹ Například MMORPG *Scarlet Blade* a *Blade & Soul* mají označení 18+.

¹⁵⁰ No, Sanggju; Ů, Čongghjōn: *Hanguk onlain keim sanōbūi paldžōnkwa čōngkwa hjanghu kwadže*, str. 106

2.3.2. Kauza „Shutdown law“

20. listopadu 2011 došlo ke schválení speciálního zákona v Jižní Koreji, který se má vypořádat s nadměrným hraním her (potažmo závislostí) u dětí. Vzhledem ke vzrůstajícímu počtu dětí závislých na počítačových hrách tento zákon zajišťuje, že děti do 16 let se nebudou moci připojit na herní webové stránky po půlnoci. Zdvihla se velká vlna odporu nejen mezi postiženými dětmi, ale také mezi skalními hráči. Velké herní společnosti na toto opatření upozornily ještě před jeho zavedením, aby se předešlo šoku, i tak ale začaly ihned vznikat petice za zrušení této vyhlášky ze strany stálých hráčů. Nejedná se však o diskriminaci? To, že neexistuje zákon na zákaz televize pro děti, které u ní tráví mnoho hodin denně, dokazuje, že opravdu může jít o určitou diskriminaci. A to diskriminaci počítačových her, na které je pohlíženo stále velmi negativně. Tento zákon lze přirovnat k omezování lidských práv, přičemž by vláda měla řešení situace dětí závislých na počítačových hrách ponechat na rodičích. Příjemnějším řešením by mohl být například apel přímo na rodiče, aby své děti v tomto ohledu více hlídali. Anebo by musely podniknout kroky přímo herní společnosti, které by třeba hru po půlnoci určitým způsobem omezily¹⁵¹, aby se dětem ta hra omrzela.

Tento zákon však bohužel ukázal laxnost rodičů této doby. Ihned vznikla praxe, že si od nich děti půjčí občanský průkaz a vytvoří si herní účet¹⁵² pod jejich identitou. Tím pádem zdánlivě nespádají pod věkový limit.^{153,154}

¹⁵¹ Zavést velmi pomalou regeneraci např. bodů práce v Archeage, zvýšit úroveň obtížnosti monster atp.

¹⁵² Herní účet u korejských her lze založit jedině pokud má člověk číslo korejského občanského průkazu. Cizinci se tedy do hry nedostanou, pokud nepoužijí speciální programy, což není legální.

¹⁵³ Hanguk keimui jöksa, str. 216-218

¹⁵⁴ <http://edition.cnn.com/2011/11/22/world/asia/south-korea-gaming>

2.4. Pojem PCbang

Pojmem PCbang¹⁵⁵ se v Koreji označují speciální herny, které se velmi podobají internetovým kavárnám. Podle velikosti prostoru jsou vybaveny 10 až 100 počítači, které zákazníkům umožňují nejen internetové vyhledávání, ale také hraní onlinových her.

PCbangy se společně s internetovými kavárnami začaly objevovat okolo roku 1995 a do roku 1998 jich bylo jen pomálu. Jako první obsahovaly vysokorychlostní internet, který jinak nebyl pro běžné domácnosti příliš přístupný. Počátkem 1998 existenci PCbangů značně posílil nejen vývoj korejských internetových her, ale zejména příchod hry *Starcraft*. Tou dobou začalo vznikat podobných heren stále víc a víc, až se jejich počet vyšplhal na 3.000 a roku 2001 dokonce až na 23.548. Velké společnosti jako NCSoft s majiteli PCbangů také uzavíraly různé licenční smlouvy, které se staly součástí propagace těchto společností a vyvíjených her. Právě PCbangy byly důvodem odlišných poplatků korejských onlinových her. Nebyly placeny na měsíc reálného času, nýbrž na hodiny strávené ve hře. Na přelomu století počítače v domácnostech s přístupem k internetu představovaly jen mizivé procento, a proto měly PCbangy volné pole působitě.^{156,157}

Sektor	2000	2001	2002	2003	2004
PCbang	39,386	61,370	53,331	48,005	74,703
Domácnosti	10,738	43,558	74,726	88,603	133,523
Online služby	4,479	8,336	4,680	1,681	573
Značka ¹⁵⁸	1,296	9,327	21,873	28,248	36,977
Celkem	55,900	122,593	154,610	166,537	245,776

Tabulka 4: Výdělek společnosti NCSoft v jednotlivých sektorech; částky jsou uvedeny v milionech wonů¹⁵⁹

Někdy bývají PCbangy také označovány jako vedlejší produkt korejské finanční krize, protože zakladateli těchto heren byli zejména lidé, kteří byli propuštěni z elektronických společností. Mnoho z těchto bývalých zaměstnanců zakládalo vlastní podniky zaměřené na

¹⁵⁵ PC 방; v korejštině „bang“ znamená místnost.

¹⁵⁶ No, Sanggiu; Ů, Čonghjŏn: *Hanguk onlain keim sanŏbŭi paldžŏnkwa čŏngkwa hjanghu kwadže*, str. 75

¹⁵⁷ Čin, Daljŏng: *Korea's online gaming empire*, str. 22-26

¹⁵⁸ Jedná se o výdělek při použití práva značky, copyrightu atp.

¹⁵⁹ No, Sanggiu; Ů, Čonghjŏn: *Hanguk onlain keim sanŏbŭi paldžŏnkwa čŏngkwa hjanghu kwadže*, str. 103

internetové technologie, které se společně s PCbangy staly průkopníky vysokorychlostního internetu a velkým dílem přispěly k rozvoji herních společností.

I přesto, že v dnešní době mají běžné domácnosti k dispozici vlastní počítač se stálým internetovým připojením, jsou PCbangy stále hojně využívány a lze na ně narazit na každém kroku. I přes existenci různých internetových kaváren či heren, ve světě nemají obdoby.¹⁶⁰

2.4.1. Jak PCbang funguje?

Tyto herny bývají často úplně zakryté, aby do místnosti nepronikalo moc světla a nekazilo tak obraz na monitorech. Jak bylo zmíněno výše, podle velikosti prostoru obsahují několik počítačů s vybavením, které je často výkonnější než co má běžný člověk doma. Fungují 24 hodin denně a je možné v nich strávit klidně celou noc. Jsou k tomu také vybaveny, kdy si člověk může zakoupit pití, menší jídlo nebo dokonce objednat pizzu. Obsahují také kuřácké místnosti. Cena se počítá většinou od hodiny a podle oblasti se může lišit¹⁶¹.

2.4.2. Úmrtí v PCbangu

Podle korejské vlády je v Jižní Koreji až 2 miliony lidí závislých na počítačových hrách. To se také odráží na některých kauzách, které lze vidět poslední dobou mezi zprávami. Takovým incidentem bylo úmrtí 19 letého mladíka v PCbangu. I přesto, že si dal přestávku na rychlé občerstvení, tak po 12 hodinách neustálého hraní zkolaboval a zemřel. PCbang údajně navštěvoval velmi často a důvodem úmrtí bylo uvedeno úplné vyčerpání organismu.¹⁶²

Podobný incident se stal na jaře roku 2010, kdy došlo k zatčení páru, který kvůli hraní počítačových her zanedbal svou 3 měsíční dceru do té míry, až zemřela. Manželé údajně uložili dceru ke spánku a vydali se na mnohahodinové sezení do nejbližšího PCbangu, kde vychovávali dívku s magickými schopnostmi ve virtuálním světě hry *Prius Online*.¹⁶³

¹⁶⁰ Čin, Daljŏng: *Korea's online gaming empire*, str. 22-26

¹⁶¹ V odlehlejší části Soulu byla cena 5000 wonů za 7 hodin.

¹⁶² <http://www.nydailynews.com/news/world/south-korean-teenager-dies-playing-video-game-12-hours-article-1.475289>

¹⁶³ <http://edition.cnn.com/2010/WORLD/asiapcf/04/01/korea.parents.starved.baby/>

3. Komparace typických západních a východních rysů her a lokalizace

„Jiný kraj, jiný mrav.“ V herním průmyslu to znamená, že to, co zajímá a baví asijské hráče, nemusí platit pro západní a naopak. Vydat korejské MMO v regionech Severní Ameriky a Evropy neznamená pouze přeložit dialogy, menu a veškerý text do angličtiny, ale je třeba také brát v potaz, co zapůsobí na západní hráče, aby byla hra úspěšná. Dalším důležitým bodem, je hru přizpůsobit tak, aby odpovídala morálním zásadám dané země. To se týká zejména grafické podoby.

Lokalizace hry pro západní publikum bývá zpravidla dělána prostřednictvím západních vydavatelských společností, se kterými korejští vývojáři uzavřou smlouvu. Známymi vydavateli jsou například Aeria Games, Gameforge, Trion Worlds a další. Dalším způsobem, který si osvojila společnost NCSoft je, že otevře pobočku v daném regionu a lokalizuje si hry sama. Příkladem je dceřiná společnost ArenaNet, která vydala hru *Guild Wars 2*.

Zásadní rozdíly mezi západní a východní herní mentalitou, které tým, zabývající se lokalizací hry, musí vyřešit:

1) „grinding“

Pojem „grinding“ znamená dělat jednu a tu samou věc dokola. Tento termín se používá při nutnosti zabíjet dokola určité nepřátele s cílem získání materiálů, zkušeností nebo nějakých speciálních předmětů. Může to být součástí úkolů, kdy hráč musí pozabíjet na západní zvyklosti zbytečně velký počet nepřátel (15 a více) a zároveň je mu poskytnut nedostatek odpočinkových úkolů, kde se třeba něco vyrábí, nebo hráč musí někomu doručit nějaký balíček atp. Dále to může být důraz hry, kdy k tomu nutí hráče extrémně nízkou šancí získání materiálu, který potřebuje k postupu ve hře nebo k získání lepší výzbroje. „Grinding“ je zásadním aspektem korejských her, který je při lokalizaci třeba upravit. Mnoho západních hráčů se hrou skončí právě z důvodu nekonečného koloběhu sbírání materiálu, protože i přesto, že se „grinding“ hodně omezí, hra je na tomto principu často založená, takže se jej nelze zbavit úplně. Mezi klasické příklady takových MMO patří například *TERA* nebo *Archeage*.

2) *Důraz na jiné herní aktivity*

Korejští hráči preferují jiné herní aktivity než hráči západní. Preferují zejména PvP a také různé sběrné profese, které se pojí s následnou výrobou vlastní zbroje a dalších předmětů. Naopak západní hráči si zejména užívají PvE aktivity, které může člověk hrát sám anebo s dalšími spoluhráči. Korejci také v onlinových hrách více komunikují a snaží se tvořit různé aliance. Naopak trendem poslední doby v západních verzích MMO her je úpadek komunikace mezi hráči, kdy každý hraje jen sám za sebe a snaží se pro sebe vytěžit co nejvíce. K nárůstu tohoto trendu přispívá systém „dungeon finder“, zmíněný v kapitole „Big N3“ společnosti a hry. Není už tedy třeba přímo oslovovat neznámé hráče, zda mají zájem o danou činnost, protože tento systém automaticky spojí hráče se stejným cílem. Ať se jedná o dungeon nebo těžší úkol.¹⁶⁴

Pro lepší představu uvedu příklad hry, která právě z důvodu nevydařené lokalizace ztratila velké množství západních fanoušků. Takovou hrou je již zmíněné korejské MMORPG *ArcheAge*. V této hře byl představen systém bodů práce, jejichž hlavním úkolem bylo donutit korejské hráče omezit čas, který tráví hraním této hry. Samozřejmě lze hrát i bez potřeby těchto bodů, ale jedná se o hraní velmi omezené. Ve výsledku jsou potřeba k otevírání váček s mincemi, výrobě zásadních předmětů a zejména k farmaření, které probíhá v reálném čase. Body práce umožňují nebo znemožňují další herní aktivity, které přímo souvisí s postupem ve hře a úspěchem či neúspěchem. Pokud hráč nemá body práce, nemůže vyrábět vybavení, které může hrát stěžejní roli v některých bojích.

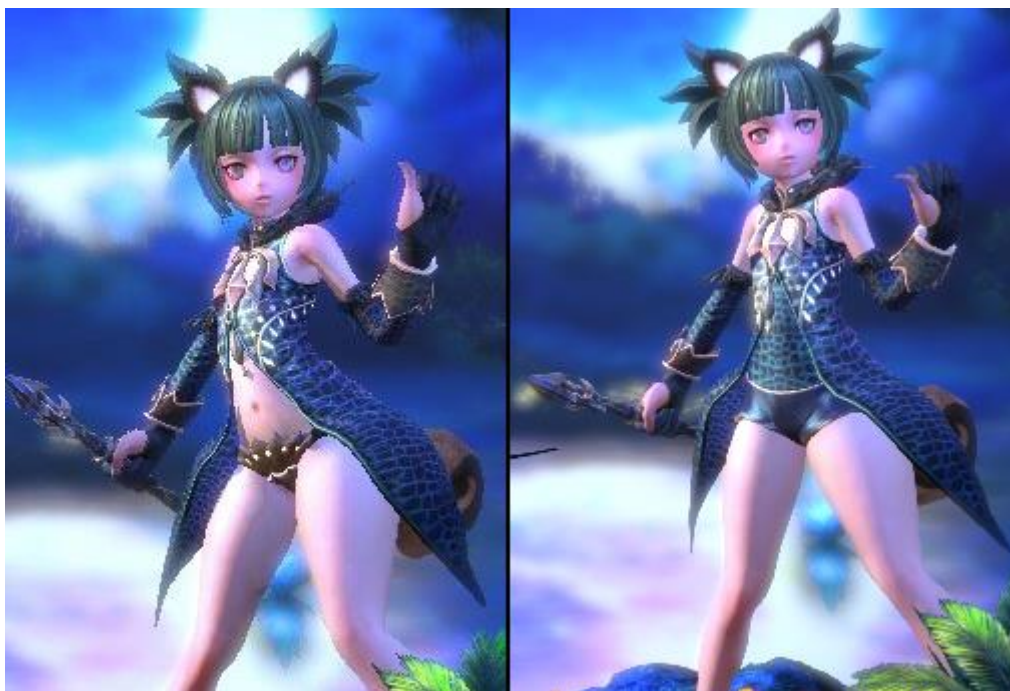
Velkou chybou, kterou udělala společnost Trion Worlds (vydavatel *ArcheAge* pro západní region) byla, že zachoval tento systém bodů práce. Západní hráči nejsou na podobná omezení zvyklí, takže se tento systém setkal s velkým odporem a odchodem hráčů. Pokud se pomine technicky nevydařený start hry pro západní publikum, dá se říci, že hra skutečně ztroskotala na tomto bodovém systému, velkém důrazu na „grinding“ a nevyhovujícím modelu poplatků.

¹⁶⁴ Čin, Daljōng: *Korea's online gaming empire*, str. 129-136

3.1. Cenzura

Při lokalizaci hry pro region Severní Ameriky a Evropy je třeba vzít v potaz tamní legislativní předpisy a všeobecné morální zásady. Korejské hry mají na rozdíl od těch západních velmi barevnou fantastickou grafiku, takže herní postavy vypadají jako živé. Žádné hranaté tvary nebo nedokreslené části ať už postav nebo celého virtuálního světa. Hlavním předmětem cenzury se pak stává ženská zbroj, která se poslední dobou stává více a více odhalující.

Jedním z příkladů cenzury, který zdvihl vlnu kritiky, je zásah do hry *TERA*. Vyskytuje se v ní rasa Elin, což jsou malé dívky. Základní součástí jejich oblečení jsou kalhotky, což je pro prudérní Ameriku nemyslitelné. Kalhotky tak bylo třeba nahradit kraťásky. Tento fakt se týká také Evropy, protože výsledné verze se liší jen minimálně.



Obr. 5: Vlevo je původní korejská verze, vpravo potom cenzurovaná verze základního oblečení pro rasu Elin ve hře *TERA*¹⁶⁵

¹⁶⁵ <http://my.mmosite.com/1cd10251c16a43d090e2399862b464a2/blog/ritem/1c8e968e01d15c1fdfee5b36fccf123e.html>

Po představení této cenzury se hráčská komunita začala bouřit a to zejména z důvodu nepropracovanosti. V originální verzi ke zbroji sice náleží kalhotky, ovšem různých designů a provedení. Cenzurovaná varianta je však stále stejná, tedy bez jakéhokoliv zdobení nebo kosmetického detailu.

Další hrou, která musela projít velmi výraznou cenzurou je MMORPG *Blade & Soul*. Nejedná se tentokrát o problém v Americe či Evropě, ale v Číně. Čínský vydavatel požadoval změnu opět ženské zbroje. Nutno dodat, že ještě donedávna měla tato hra v Koreji označení 18+. Cenzura v Číně víceméně překrývá odhalenou kůži černou nebo jinou barvou, která vypadá, že je součástí celé zbroje.



Obr. 6: Vlevo korejský originál, vpravo cenzurovaná čínská verze vybraného oblečení ve hře *Blade & Soul*¹⁶⁶

¹⁶⁶ http://my.mmosite.com/3607954/blog/item/blade_and_soul_china_no_more_ugly_costumes_and_give_me_the_real_stuff_already.html

Protože se tato úprava hráčům přirozeně nelíbí, vytvořili si vlastní software, který vrátí cenzurovanou zbroj do původního stavu, nebo dokonce umožní, aby postava běhala nahá, což není možné v žádném MMO. Tyto patche, tzv. “nude mode“ jsou běžně vytvářeny hráči i pro hry, které nejsou omezovány cenzurou.¹⁶⁷ Lze tak polemizovat nad smyslem cenzury, kterou mnoho hráčů kritizuje a někteří tímto způsobem ji ani nerespektují.

¹⁶⁷ Podle smluvních podmínek jednotlivých her, které každý hráč musí odsouhlasit, je však používání jakéhokoliv cizího softwaru zakázáno.

4. Fenomén Starcraft a eSport

„Electronic sports“, zkratkou eSport, je termín, který se používá pro označení oficiálních šampionátů v hraní týmových počítačových her přes internet. Mezi takové v dnešní době patří zejména *DOTA 2*, *Starcraft 1 a 2*, *League of Legends* a další.

4.1. Starcraft

V březnu roku 1998¹⁶⁸ vydala americká společnost Activision Blizzard hru *Starcraft*, která si získala velkou popularitu zejména v Koreji. Jedná se o tzv. „real-time strategy (RTS)“ hru, což znamená, že na rozdíl od klasické strategie, kde se postupuje ve hře, až když na hráče přijde řada, tak v RTS se vše vyvíjí, vyrábí a zlepšuje ve skutečném čase. Co se týče *Starcraftu*, přestože má velmi propracovaný singleplayerový příběh, byl naprosto zastíněn kompetitivním multiplayerem. V multiplayeru fungují mapy pro dva týmy lidí, kdy může být cílem hry porazit všechny soupeře, zabrat nepřátelskou základnu, či získat jejich vlajku. Základem každého týmu je vytvoření vlastní základny, sbírání surovin a následné zlepšování bojových a obranných jednotek či budov, které jsou potom použity při dobývání cíle.

4.2. eSport ve světě

Co se týče zahraničí, existují názory, že původcem e-Sportu jsou dobově oblíbené offlinové lan-party¹⁶⁹ počítačových her jako třeba *Quake*, *Doom*, *Red Alert*, či soutěže na hostovaných herních show, které se v 90. letech těšily velké popularitě. Jednou z takových přelomových událostí je Red Annihilation – turnaj konaný v roce 1997¹⁷⁰. Od té doby jsou tyto soutěže považovány za eSport, který má již zasetý fungující systém, což vedlo k vytvoření dvou základních herních lig. Bok po boku vznikla liga PGL (The Professional Gamer's League) a CPL (Cyberathlete Professional League). Přestože jejich profesionální cíl byl stejný – snaha stát se jedním ze světových pořadatelů eSportových turnajů, cesta k němu se lišila. PGL většinu svých turnajů konal online s tím, že pouze play-off¹⁷¹ probíhal offline. Liga CPL se naopak držela turnajů probíhajících zásadně offline. Tento rozdíl byl zlomovým

¹⁶⁸ <http://eu.battle.net/sc2/en/game/lore/the-story-of-starcraft/chapter1>

¹⁶⁹ Sejdou se hráči, kteří si vzájemně propojí počítače lan kabelem a mohou tak hrát multiplayer.

¹⁷⁰ Turnaj v hraní hry *Quake*, která se pořádala ve Spojených Státech.

¹⁷¹ Závěrečný turnaj mezi nejlepšími hráči, ve kterém se utká každý s každým.

bodem v rozhodování o přežití těchto lig. PGL, až příliš soustředěné na online postupně časem upadalo a offlinové CPL zůstalo zachováno.

4.3. eSport v Koreji

Společně s rozšířením vysokorychlostního internetu a vysokou popularitou hry *Starcraft* došlo v Koreji k významnému posílení a rozmnožení PCbangů, které se specializovaly zejména na herní turnaje ve *Starcraftu*. Roku 1997 si řetězec PCbangů vytvořil vlastní profesionální ligu KPGL (Korea Pro Gamers League). Díky ICT revoluci a zrychlenému vývoji veškerých digitálních komunikací, ve které Korea sehrála velmi zásadní roli, lze tyto soutěže a profesionální ligy považovat za kořeny celého eSportu.

Na konci roku 1998 vyhrál Sin Čujöng jako první Korejec Blizzard Ladder Tournament, což vedlo k vytvoření termínu „progamer“, tedy profesionální hráč. Sin se po této výhře a zaregistrování do ligy PGL stal „národním profesionálním hráčem číslo 1“. Společně se Sin Čujöngem se stal úspěšným také I Kisök, který se umístil taktéž na předních příčkách v Blizzard Ladder Tournamentu. Na rozdíl od Sina se stal však skutečnou mediální hvězdou, kdy se jako model objevil v různých reklamách. V této roli můžeme znát profesionální hráče nyní.¹⁷²

Role eSportu rostla zejména díky kabelovým televizím a live přenosům, což zvedalo popularitu mezi mladými Korejci. Ke konci 90. let samotná vláda a zejména Ministerstvo kultury a turismu podporovalo, a to nejen finančně, eSport a celkový vývoj informačních technologií. Pojem eSport byl poprvé v Koreji zmíněn v únoru 2000 ministrem Pak Čiwönem a stalo se tak oficiálním označením veškerých onlinových soutěží a souvisejících aktivit, jako například fungování profesionálních lig, vysílání turnajů a pořádání fanouškovských akcí. V názvu je slovo sport, protože výsledky se stejně jako ve sportu určují soutěží, přestože probíhá pouze po síti. Aby se jistá událost dala nazvat eSportem, je třeba, aby splňovala určitá kritéria:

1. musí probíhat zásadně mezi lidmi, nikoliv lidmi a počítačem (tzv. AI¹⁷³),
2. výsledek by měl být rozhodnut v časovém limitu kvůli vysílání (z tohoto důvodu nelze pořádat turnaje v MMORPG hrách, které jsou prakticky nekonečné),

¹⁷²Hanguk keimüi jöksa, str. 179-181

¹⁷³Artificial intelligence (umělá inteligence).

3. nutné rovnoměrné užití psychických a fyzických schopností (vyloučení pokeru a Paduku¹⁷⁴, které nevyžadují fyzickou stránku herního umu),
4. rozhoduje výsledek schopností, nikoliv vyhraná částka, což znamená opět vyloučení pokeru a podobných sázkových her z eSportu.

Společně s nárůstem popularity a podpory vznikl speciální herní kanál Ongamenet, vlastněný největší kabelovou televizí v Koreji – Onmedia. I přesto, že síla trhu korejského eSportu se zdaleka nemůže rovnat skutečným profesionálním sportům, jako například basketbal, tak profesionální hráči získávají srovnatelný obdiv a zájem médií a svých fanoušků, stejně jako úspěšní atleti, filmové hvězdy či jiné celebrity. Bez podpory médií a přenosů by eSport nikdy nedosáhl takových úspěchů v tak krátkém čase, jak se to podařilo.

Výsledkem tohoto vývoje byla první mezinárodní herní soutěž iniciovaná Koreou a vytvoření WCG (World Cyber Games), která dnes představuje jednu z nejvýznamnějších herních soutěží na světě. Tento pokus prosadit Koreu ve světě skrz média a oblibu onlinových her počal v roce 2001, kdy byl v Soulu hostován první turnaj. Této akce se zúčastnilo více než 430 soutěžících z 37 zemí světa, kteří se snažili vybojovat výhru v hodnotě \$300,000. Od roku 2004 se tato soutěž koná každoročně již v různých světových městech, například San Francisco, Cologne, Seattle atp. Pořádané soutěže mají široký záběr žánrů her, např. FPS (*Counter-Strike*), sportovní hry (*FIFA Soccer*) a RTS (*Starcraft*). Ve výhernosti také jednoznačně vedla Korea (16 zlatých medailí), dále Německo (10 medailí) a USA (10 medailí). Tento úspěch, kterému velkou měrou pomohlo zmedializování eSportu v Koreji, vedl ke vzniku dalších eSportových šampionátů, jako je World eSports Games roku 2005 a World e-Sports Masters roku 2006. Tímto se tyto turnaje rychle zařadily do žebříčku primárních světových akcí, které představují například sportovní události.¹⁷⁵

V současnosti existují šampionáty jednotlivých her, které to svou kompetitivností dovolují. Například *Dota 2*, *League of Legends*, stálá hvězda *Starcraft* a další. V hráčské komunitě se již nějakou dobu udržuje přesvědčení o tom, že vše vyhrávají korejští hráči. Nevyhrávají samozřejmě vše, ale v počtu profesionálních hráčů na vysokých výherních příčkách ve světě jednoznačně vedou. V Koreji jsou považováni za celebrity, které mají své vlastní fan kluby, jež jsou srovnatelné s těmi k-popovými.

¹⁷⁴ Desková hra původem z Číny. Zde je uveden korejský název.

¹⁷⁵ Čin, Daljōng: *Korea's online gaming empire*, str. 59-74

Země	Výdělek	Počet progamerů
Korejská republika	\$26,656,740.25	1235
USA	\$21,244,897.64	3480
Čína	\$20,256,301.95	857
Švédsko	\$9,823,833.86	943
Německo	\$4,590,809.96	1018

Tabulka 5: Seznam zemí podle největšího celkového výdělku v oblasti eSportu¹⁷⁶

Jméno	Oblast působení	Počet členů fan klubu
Im Johwan	Progamer	500,692
BoA	Zpěvačka	361,630
Big Bang	Hudební skupina	359,676
Pä Jongdžun	Herec	202,411
I Junjöl	Progamer	146,526
Pak Čisöng	Fotbalista	87,279

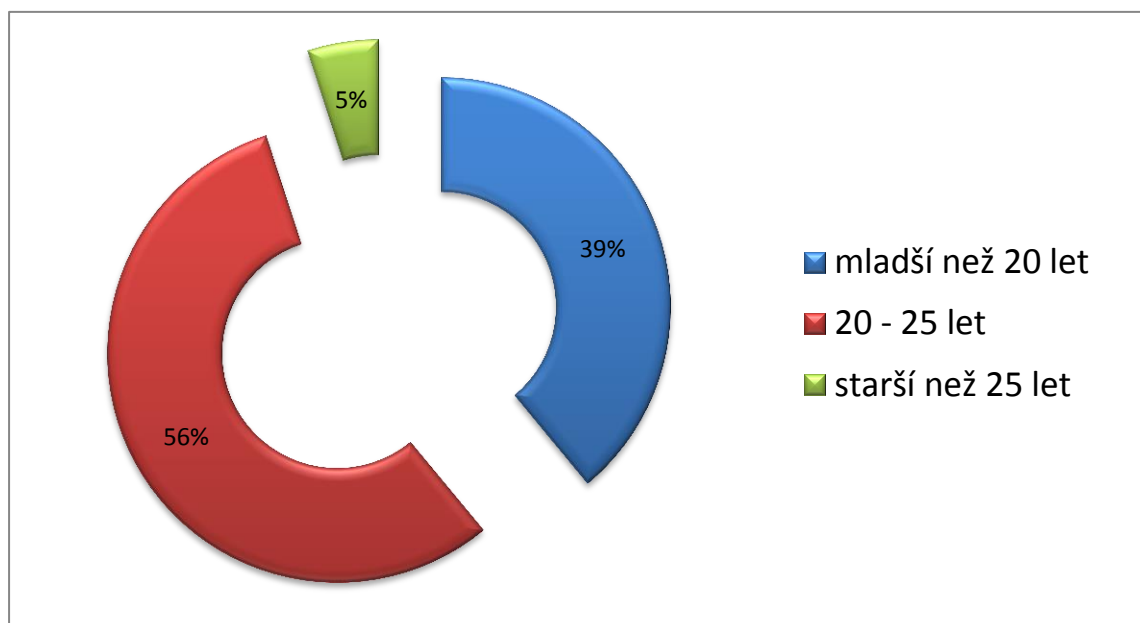
Tabulka 6: Počet členů v největších fan klubech k roku 2009¹⁷⁷

4.4. Profesionální hráč jako zaměstnání

Společně s popularitou eSportu rostla také popularita profesionálních hráčů. Pojem progamer je dnes spojen nejen s mediálním a fanouškovským šílenstvím, lze o něm také mluvit jako o profesní dráze pro mladé, která dokáže zajistit místo vedle předních korejských celebrit a slušné výdělek. Avšak na podobné úspěchy dosáhne jen hrstka vyvolených, kdy se řadoví hráči potýkají s nízkými platy a velmi malou šancí na odlišnou profesionální dráhu, protože mnoho z nich nedokončilo střední školu, aby mohli následovat dráhu profesionálního hráče.

¹⁷⁶ <http://www.esportsearnings.com/countries>

¹⁷⁷ Čin, Daljöng: *Korea's online gaming empire*, str. 107



Graf 2: Věk profesionálních hráčů roku 2005 podle Samsung Economic Research Institute

Pro porovnání, v USA je průměrný věk profesionálního hráče zhruba 35 let, přičemž hraje počítačové hry zhruba od 13 let.

Během profesionální dráhy je však třeba počítat se zásahem povinné dvouleté vojenské služby¹⁷⁸, po které se k profesionálnímu hraní vrátí už menší počet hráčů, protože se nezvládnou vyrovnat mladším hráčům co do rychlosti a flexibilitnosti prstů. Vzhledem k tomu, že reflexy a rychlost užívání kláves je klíčové, tak většina profesionálních hráčů končí před dosažením 30 let právě kvůli pomalejším reakcím. Kvůli tomu je profesní dráha programera považována za nejkratší profesionální kariéru v porovnání se sportovci, zpěváky atp.¹⁷⁹

¹⁷⁸ Povinný nástup bývá ve 20 letech

¹⁷⁹ Čin, Daljōng: *Korea's online gaming empire*, str. 81-87

Závěr

Cílem práce bylo představit a analyzovat korejský herní průmysl, který je zaměřený zejména na hry přes internet. Pro představu jsem zmínila situaci světových onlinových her a historii korejských herních společností, ovšem hlavním tématem práce byly hry až po roce 2000.

V první kapitole jsem nastínila situaci onlinových her ve světě a pro lepší pochopení daného tématu nezainteresovaným člověkem, také vysvětlila jednotlivé typy her, které lze hrát přes internet. Nejhranějším z nich, tedy MMORPG, jsem věnovala větší část, kdy bylo třeba více rozebrat a zmínit nejhranější onlinovou hru dnešní doby, a to *World of Warcraft*.

Dále jsem pokračovala rozebráním historie korejského onlinového průmyslu a jednotlivých her, které přispěly k dalšímu vývoji v této oblasti. Tento vývoj se příliš neliší od světového vývoje her, protože z technologického hlediska měla většina vývojářských společností k dispozici podobné prostředky. A to postupné zavedení vysokorychlostního internetu, programy umožňující 3D grafiku atp.

Velkou část své práce potom věnuji jednotlivým korejským hrám, zejména MMORPG. Z vlastních herních zkušeností popisují význačné charakteristiky a inovativní změny, které dané hry přinesly na trh. Existují samozřejmě další hry, které by stály za zmínku, a které jsem měla možnost vyzkoušet, snažila jsem se však vybrat ty nejznámější anebo naopak ty, které určitým způsobem vybočují ze zástupu klasických MMORPG. Typu MOBA her je věnován prostor až v kapitole e-sport, a to hlavně proto, že zaměření korejské výroby her je stále zafixováno na MMO hrách. V této hlavní části práce také porovnávám mytologickou a příběhovou složku hry, která slouží v tomto typu her skutečně jen jako pozadí.

Hlavním zdrojem práce byly samotné hry, které jsem tak měla možnost porovnávat. Protože není dostatek zdrojů, které se zabývají mytologickou složkou her, vycházela jsem z vlastních zkušeností a zmíněny jsou ty mytologické bytosti, se kterými jsem se běžně setkávala během svého hraní ve většině popisovaných her. Pravidelně sleduji nově vycházející informace o korejských hrách, které nejsou pro západní hráče ještě dostupné a sleduji jednotlivé kauzy, když vyvstanou problémy. Toho jsem také využila zejména u přiblížení hry *ArcheAge*, která takových problémů měla velké množství. Nejen u této hry jsem byla součástí testovací hráčské komunity a měla možnost si zahrát hru v prvotním testu, který se často neliší od korejské verze. To mi také dodalo patřičný náhled na pozdější změny při lokalizaci, která se netýká pouze plného přeložení a nadabování hry. Hru *Blade & Soul* se mi

podánilo vyzkoušet přímo v korejské verzi, ovšem vzhledem k tomu, že hra ještě v našem regionu nevyšla, neměla jsem možnost většího porovnávání. Otázka cenzury a prudérní Ameriky by mohla být při lokalizaci podobně jako v Číně obzvláště zajímavá.

Téma počítačových her je stále ještě nové a není přijímáno zdaleka tak, jak by se dalo očekávat. Plně modernizované hry s 3D grafikou vychází již přes 10 let a vycházejí budou ve stále lepším a lepším provedení. Z důvodu mého zájmu a stálého vývoje korejských onlinových her bych ráda pokračovala v podrobnější analýze, a to zejména detailní vizuální stránky těchto her.

Zdroje

Seznam her

World of Warcraft (2004). Blizzard Entertainment

ArcheAge (2014). XL Games

Atlantica Online (2008). Nexon

Echo of Soul (beta test 2015). Nvius

Guild Wars 2 (2012). ArenaNet

Ragnarok Online 2 (2013). Gravity

Lineage 2 (2004). NCsoft

Continent of the Ninth (2012). Hangame

Scarlet Blade (2013). Liveplex

Aion: Steel Cavalry (2009). NCsoft

The Exiled Realm of Arborea (2012). Bluehole Studio

Aura Kingdom (2014). X-Legend

Heroes of the Storm (alpha test 2014). Blizzard Entertainment

Sekundární zdroje

CASTRONOVA, Edward. *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. USA: The University of Chicago Press, 2005. ISBN 978-0-226-09627-8.

ČIN, Daljŏng. *Korea's online gaming empire*. London: Massachusetts Institute of Technology, 2010. ISBN 978-0-262-01476-2.

ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-706-4.

FILIPSKÝ, Jan. *Encyklopedie indické mytologie*. Praha: Libri, 1998, str. 112. ISBN 80-85983-52-4.

GLAS, René. *Battlefields of Negotiation: Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012. ISBN 978-90-8964-500-5.

HOLT, Nicholas A. a Douglas A. KLEIBER. The Sirens' Song of Multiplayer Online Games. *Children, Youth and Environments* [online]. 2009, roč. 19(1) [cit. 2015-05-18], str. 223-244. Dostupné z: <http://www.colorado.edu/journals/cye/>

JUN, Hjŏngsŏp, Čiung KANG, Sujŏng PAK, Jŏnguk O, Hongsik ČŎN a Kihjŏn ČO. *Hanguk keimŭi jŏksa*. Korea: Book Korea, 2012. ISBN 978-89-6324-283-5.

KIM, Čongwŏn. *The Game Graphics: Concept & Illust 1*. Korea: VIELBooks, 2014. ISBN 978-89-969576-6-9.

Korea's Big N's: Nexon, NCsoft, NHN. *KOREA: People & Culture*. 2011, vol. 7(2), str. 10-13. ISSN 2005-2162.

MXM. *Gamer'Z (Keimŏdžŭ)*. 2014, (176), str. 102-103.

NO, Sanggju a Čŏnghjŏn Ŭ. *Hanguk onlain keim sanŏbŭi paldžŏnkwa čŏngkwa hjanghu kwadže*. Seoul: Seoul National University Press, 2007. ISBN 978-521-0801-2.

PARACELsus. *Elementární bytosti*. Praha: Dobra, 2001. ISBN 80-86459-12-8.

PROCHÁZKA, Vladimír. 1962. *Příruční slovník naučný: I. díl, A-F*. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, str. 591.

SCHRADER, P.G. a Michael MCCREERY. The acquisition of skill and expertise in massively multiplayer online games. *Educational Technology, Research and Development* [online]. 2008, vol.56(5/6) [cit. 2015-05-18]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/25619946>

Slovník řecko-římské mytologie a kultury. Praha: EWA Edition, 1993. ISBN 80-85764-02-4.

VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*. Praha: Libri, 2006. ISBN 80-7277-177-9.

WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta a Miriam LÖWENSTEINOVÁ. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. Praha: Libri, 2006. ISBN 80-7277-265-1.

Internetové zdroje

<http://zeronis.deviantart.com>: Profil Paula Kwona na stránce deviantart.com

<http://www.zing.cz>: Česká stránka se zprávami z herního průmyslu

<http://www.engadget.com>: Webová stránka zaměřená na zprávy ze světa technologií

<http://global.ncsoft.com>: Oficiální stránka společnosti NCSoft

<http://us.bladeandsoul.com>: Oficiální stránka hry *Blade & Soul*

<http://en.aion.gameforge.com>: Oficiální stránka hry *Aion*

<https://www.guildwars2.com>: Oficiální stránka hry *Guild Wars 2*

<http://bns.plaync.com>: Oficiální korejská stránka hry *Blade & Soul*

<http://www.nexon.net>: Oficiální stránka společnosti Nexon

<http://maplestory.nexon.net>: Oficiální stránka hry *Maple Story*

<http://mmohuts.com>: Webová stránka zaměřená na novinky ze světa onlinových her

<http://atlantica.nexon.net>: Oficiální stránka hry *Atlantica Online*

<https://www.navercorp.com>: Oficiální stránka NHN Entertainment

<http://en.tera.gameforge.com>: oficiální stránka hry *TERA*

<http://c9.webzen.com>: Oficiální stránka hry *C9*

<http://scarletblade.aeriagames.com>: Oficiální stránka hry *Scarlet Blade*

<http://www.trionworlds.com>: Oficiální stránka vydavatelské společnosti Trion Worlds

<http://black-desert.com>: Oficiální stránka hry *Black Desert*

<http://nexustk.com>: Oficiální stránka hry *NEXUS: The Kingdom of the Winds*

<http://edition.cnn.com>: Oficiální stránka zpráv CNN

<http://my.mmosite.com>: Webová stránka zaměřená na novinky ze světa onlinových her

<http://www.nydailynews.com>: Oficiální stránka zpráv NY Daily News

Přílohy

Slovníček použitých termínů

AI (artificial intelligence) – Umělá inteligence informačních technologií.

Alpha a beta test – Testování ještě nevydané hry, která se stane dostupnou pro vybrané hráče, kterým je zaslán herní klíč. Ti mají možnost hru hrát jako první, ale hlavně mají za úkol ji testovat a vyhledávat chyby. U onlinových her se jedná o běžné testování, protože hra je velmi obsáhlá a pár zaměstnanců na vyhledání chyb nestačí.

B2P (buy to play) – Hru stačí jen zakoupit a lze hrát bez omezení či dalšího placení.

Datadisk - Expanze, která rozšiřuje základní hru o nový obsah.

Duel – 1 vs. 1 boj, který skončí, když jednomu z hráčů klesne život velmi nízko. Jedná se spíše o testování svých schopností a přátelské bojování.

Dungeon – Dungeon je speciální mapa, kde skupina 3-5 hráčů zabíjí monstra, ze kterých získávají lepší věci než obvykle. Završením dungeonu potom bývá „boss“, který je mnohem těžší na zabití a lze z něj získat konkurenceschopnější vybavení.

Dungeon finder - Dříve bylo nutné sehnat spoluhráče do dungeonu nebo jako pomoc s úkolem pomocí chatu, dnes funguje tzv. „dungeon finder“, do kterého když se hráč přihlásí, tak ho systém spáruje s dalšími hráči se stejným cílem.

Engine – Jedná se o jádro, na kterém se vytváří a programuje veškerý obsah. Některé enginy existují od specializovaných společností, jiné si vytváří herní společnosti vlastní podle potřeb svých her.

F2P (free to play) – Hra je zdarma s fungujícím herním obchodem.

Flashové hry - Jednoduché hry, které jsou zdarma a lze je hrát v internetovém prohlížeči.

FPS (first person shooter) – Střílečí hra z pohledu první osoby.

Grinding – Opakované zabíjení monster, které vyžadují úkoly, anebo se hráč snaží z daného monstra získat určitý předmět.

Kampaň – Hráč plní propojené úkoly tak, jak jdou za sebou a odměnu dostane až po splnění posledního v daném seznamu.

MMO (massively multiplayer online game) – Typ onlinové hry hraný v rozsáhlém virtuálním světě.

MOBA (multiplayer online battle arena) – Typ onlinové hry, ve které mezi sebou soutěží týmy hráčů na vybrané mapě. Cílem je často ovládnout protihráčovu základnu či úplně vybit soupeřův tým.

Multiplayer – Hra pro více hráčů hraná přes internet.

Nude mode – Hráči vyrobený software na odstranění spodního prádla postav.

P2P (pay to play) – Typ placení, kdy je hru třeba koupit a dále platit měsíční poplatky.

Paduk - Desková hra původem z Číny. Zde je uveden korejský název.

Patch - Menší rozšíření obsahu hry a zároveň oprava chyb systému.

PCbang – Typ korejské herny, která je provozována nonstop.

Play-off - Závěrečný turnaj mezi nejlepšími hráči (nejen v e-sportu), ve kterém se utká každý s každým.

PvE (player vs. environment) – O PvE se jedná v případě, kdy hráč hraje proti počítači v onlinové hře. Mezi PvE obsah hry patří zejména zabíjení naprogramovaných monster.

PvP (player vs. player) – O PvP se jedná v případě, kdy hráči bojují hráči v onlinové hře. Častou PvP činností bývají arény pro hráče.

RPG (role-playing game) - Hráč vytvoří postavu podle svého, pojmenuje si ji a získává s ní zkušenosti, výbavu a jiné předměty. RPG má často velmi rozvité herní pozadí s poutavým příběhem.

Server - Poskytování služby (nejen herní) přes množství počítačů.

Singleplayer - Hra pro jednoho hráče bez nutnosti připojení k internetu.